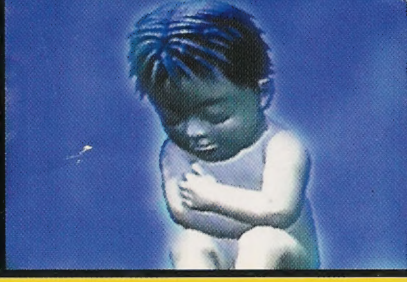
- TRAMA CONTADA DETALHADAMENTE
- ESTRATÉGIA SUPER DETALHADA E FÁCIL DE ACOMPANHAR
- LOCALIZAÇÃO EXATA DOS ITENS
- MUITAS DICAS E INFORMAÇÕES



GAMESTATION especial

PROGAMES
ANO I - NÚMERO 6 - R$ 4,90

CHRONO CROSS

APENAS 4,90

Conheça a interação das ações entre os dois mundos deste fantástico game de RPG

Ganhe um PlayStation 2
Saiba mais na página 52

ISSN 15175812

O grande confronto entre o bem e o mal

BREATH OF FIRE IV

GAMESTATION

A REVISTA DA GERAÇÃO PLAYSTATION 2 NOVAMENTE EM DOSE TRIPLA NAS BANCAS

Aqui você encontra muitas dicas, truques, códigos e uma sinopse de cada jogo. E ainda uma super estratégia dos jogos mais quentes do momento, mostrando os melhores caminhos e todos os segredos

Tudo o que acontece no mundo dos games você encontra aqui: lançamentos, avaliações, muitas dicas, periféricos, entrevistas com os criadores dos jogos e tudo o que você quer saber sobre video game

JÁ NAS BANCAS

PROGAMES

A revista feita por quem entende de video game

GAMESTATION especial

É uma publicação da:

PROGAMES

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA

Diretor Presidente
Francisco Motta

Direção Editorial
Tarcísio Motta

Direção de Arte
Francisco Motta

Diretora Comercial
Eliná de Paula Motta

Gerente Comercial
Ricardo Luiz Costa

Coordenador Editorial
Gilsomar P. Livramento

Redação e diagramação
Gilsomar P. do Livramento
Leonardo Emerson de Souza
Marcelo Moraes Mizuno

Revisão
Márcia Guerreiro

Tradução
Rodrigo Vieira Ambar
Cristina Andrade Félix

Coordenador de Internet
Higor Eduardo Motta

Marketing
Giovanna Zanchin

Atendimento
Ricardo Luiz Costa
Celiene de Jesus Gonçalves

Publicidade
Giovanna Zanchin

Colaboradores
Fabio Santana de Souza
Homero Letonai
José Donizete de Paula

Adquira os números atrasados através do setor de atendimento nos telefones:
(0xx11) 3641-0444 ou 3641-0448
ou então através de nosso super site:
www.progames.com.br

Endereço para correspondência
Rua Pio XI, nº 230 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Cep: 05060-000
E-mail: falecom@progames.com.br

Impressão: Plural Editora e Gráfica

Distribuição: Dinap

EDITORIAL

Queremos agradecer nossos leitores por sua grande participação em nossa promoção e oferecemos o melhor de nosso trabalho com duas super estratégias, muito bem elaboradas. E não é brincadeira não, esta sexta edição da revista GameStation Especial, veio para proporcionar grande diversão com estes dois RPGs, Chrono Cross e Breath of Fire IV. Trazemos o detonado completo de Chrono Cross, jogo lançado pela Squaresoft, diferente do jogo Chrono Trigger, onde seu enredo envolvia viagens no tempo. Em Chrono Cross, você terá uma experiência se aventurando entre dois mundos. Você é o personagem Serge, filho de pescadores que vive na pequena Arni Village.

Durante um encontro na praia, com sua namorada, Serge ativa acidentalmente um portal dimensional que o leva para um mundo paralelo. Neste mundo, Serge morreu quando ainda era criança e todas as pessoas de seu vilarejo não mais o reconhecem. Procurando respostas para este estranho acontecimento, Serge encontra o profeta do tempo que lhe explica o que está acontecendo. Serge é a chave que liga estes dois mundos e que poderá salvar o futuro da humanidade, tendo a importante tarefa de restaurar a linha do tempo, encontrando o Frozen Flame (este objeto é uma parte da entidade Lavos, monstro que foi destruído no jogo Chrono Trigger).

A interferência do pai de Serge, há catorze anos atrás, fez com que uma entidade chamada Fate, mudasse a linha do tempo. Complicando ainda mais, Fate assumiu a forma de um homem-pantera, chamado Lynx, para roubar o corpo de Serge. Fate precisa do corpo de Serge para entrar na cidade de Chronopolis, mas as diferentes intervenções entre os dois mundos implicam em mistérios, envolvendo diferentes raças, inclusive a grande ameaça aprisionada no corpo de seis deuses dragões. O resto você pode conferir em nossa estratégia, que sem dúvida, oferecerá o que o jogo tem de melhor. Onde mostramos como conseguir recrutar todos os personagens, suas respectivas Tech Skills de Level 7, eventos paralelos, muitas dicas e como fazer os diferentes finais do jogo. De quebra, ainda trazemos a estratégia de Breath of Fire IV, com localização de todos os Mestres, inimigos com os quais você aprende novos ataques, detalhes do enredo e muito mais. Se você ainda não teve o prazer de jogar este super RPG da Capcom, eis um resumo de seu enredo. Você é Ryu, a reencarnação do jovem descendente da antiga raça do clã Light Dragon. O palco desta aventura é uma guerra entre dois continentes: Oriental e Ocidental. O Império de Fou, situado no continente Oriental, usa uma antiga magia para evocar o deus Yorae Dragon para usar contra o continente Ocidental, o qual é formado por uma Aliança de diferentes tribos e países. Algo sai errado e o deus Yorae Dragon se divide em duas entidades. Uma delas é Ryu e a outra é a reencarnação do imperador Fou-Lu... Confira nossa estratégia completa e descubra muito mais sobre este RPG fantástico da Capcom.

Melhor que duas estratégias numa única revista é você saber que nossa super promoção PlayStation 2, será prorrogada até o dia vinte de agosto próximo, em função da grande quantidade de cartas e das boas frases recebidas. Resolvemos então ampliar a premiação de 50 para as 100 melhores frases, assim você terá maiores chances de ser um dos ganhadores. Confira na página da promoção, ou melhor confira a revista inteira. Enquanto isso, voltamos à nossa programação normal, ou seja, preparar a próxima edição da GameStation Especial, com mais estratégias caprichadas para você, portanto não perca. Enquanto isso, entre no portal do tempo e vá em busca de muito lazer.

Os editores

SUMÁRIO

CHRONO CROSS

- INTRODUÇÃO 06
- CONCEITOS BÁSICOS 07
- LISTA DE ITENS 09
- OS PERSONAGENS 14

▶ Primeiro capítulo - O Viajante dos mundos 20

A - O prelúdio de uma grande aventura 20
B - Explorando a pequena Arni Village 20
C - Marcando um encontro 21
D - O portal dimensional entre mundos 21
E - Visitando o próprio túmulo 21
F - O caminho para a cidade de Termina .. 22
G1 - Recrutando o personagem Nikki 22
G2 - O guardião da entrada secreta 22
G3 - Recrutando o personagem Guile 23
G4 - Recrutando o personagem Pierre 23
H - Alimentando os dragões 24
I - Explorando a mansão de Viper Manor 24
J - Encontrando um poderoso inimigo 27
K - Decisão sobre novos caminhos 27
L - Não salvar a personagem Kidd 28
M1 - Salvar a personagem Kidd 28
M2 - Encontrando o antídoto 29
M3 - Enfrentando a poderosa Hydra 29
M4 - Buscando novas informações 29
N - O caminho para o Fort Dragonia 30
O - A invasão da ilha do eremita 30

P - A aparição do navio fantasma 30
Q - Encontrando a criatura Pip 31
R - Cumprindo eventos paralelos 31
S - A invasão da ilha das fadas 31

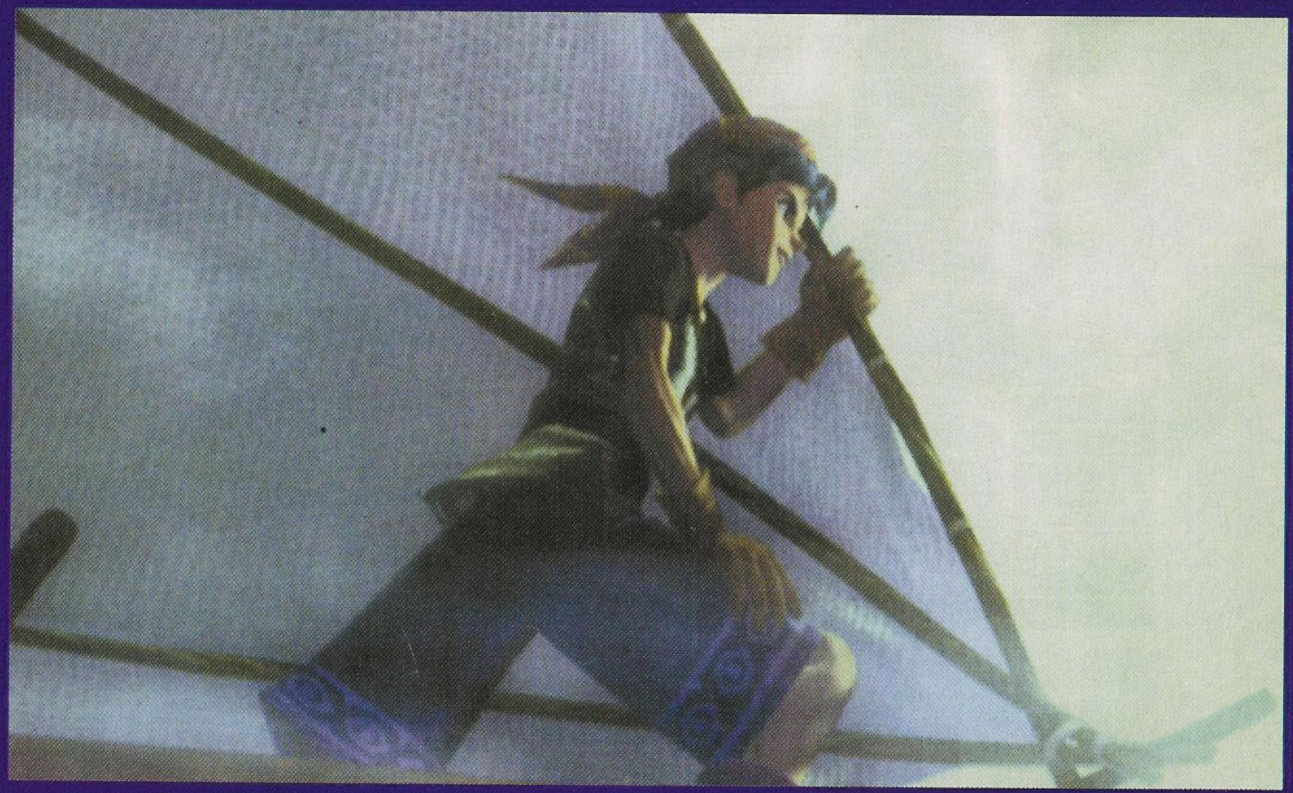
▶ Segundo capítulo - Embusca dos dragões .. 32

A - Enfrentando os seres Dragon Devas 32
B - Explorando o Fort Dragonia 32
C - Acionando as chaves cristais 33
D - O passado de Serge no outro mundo ... 33
E - Preso entre dois mundos 34
F - Tentando ativar o portal 34
G - Alterando as ações de um mundo 34
H - Enfrentando o garoto das estrelas 35
I - A união entre humanos e não-humanos 35
J - A outra versão do capitão Fargo 36
K - Desvendando as trapaças 36

L - Encontrando a espada do mal 37
M - Visitando o túmulo de Garai 37
N - As ruínas da cidade do futuro 38
O - Desvendando os segredos do tempo 38
P - O novo elo entre dois mundos 39
Q - Invadindo a mansão de Viper Manor 39
R - Infiltrando-se na área da prisão 39
S - O resgate de Riddel 40
T - Lembranças de uma outra vida 40
U - A jovem guerreira de cabelos dourados ... 41
V - O desafio dos deuses dragões 41
W - Visitando as ilhas do mundo 42
X - Visitando a ilha de Gaea´s Navel 42
Y - A batalha do dragão do fogo 42

▶ Terceiro capítulo - O devorador do tempo 43

A - A batalha contra o dragão do céu 43
B - Conhecendo um poderoso inimigo 43
C - Abduzido pela espada do mal 44
D - O renascimento de Serge 44
E - Encontrando a cidade de Chronopolis 45
F - Cidade de alta tecnologia 45
G - Monitoramento dos dois mundos 45
H - Os segredos de Chronopolis 46
I - O início da guerra dos dragões 46
J - A princesa do tempo 47
K - Resgate no mundo dos sonhos 47
L - Preparação para o grande combate 47
M - Invadindo a fortaleza Terra Tower 48
N - Encontro com os guardiões 48
O - Conhecendo o verdadeiro inimigo 49
P - Restaurando a linha do tempo 49
• DICAS 50

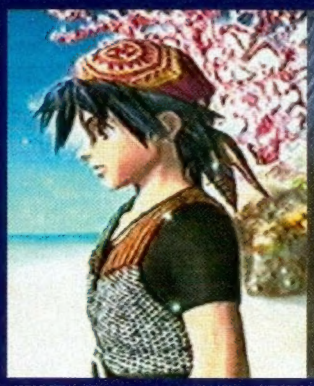


CHRONO CROSS
VIAJANDO ATRAVÉS DOS MUNDOS

Chrono Cross é a continuação do RPG de grande sucesso da Squaresoft, Chrono Trigger, lançado em 1995. O primeiro jogo envolvia viagens no tempo, o que não acontece em Chrono Cross, onde as viagens são dimensionais. O tempo é sempre o mesmo, mas os acontecimentos ocorrem entre uma dimensão e outra.

Tudo começa com um jovem chamado Serge. Durante uma aventura procurando por pele de animais, ele misteriosamente ativou um portal dimensional e foi levado para o Another World. Nesta dimensão paralela, Serge foi morto quando ainda era uma criança.

Agora, todas as pessoas de Arni Village, pequeno vilarejo de pescadores onde ele nasceu, não acreditam que ele seja realmente Serge.



Para descobrir o que está acontecendo, Serge procura respostas tentando voltar ao seu mundo, no entanto, ele descobre segredos que dizem respeito ao seu passado, inclusive sobre o desaparecimento de seu pai.

A trama misteriosa fica cada vez mais intrigante quando uma antiga entidade alienígena, conhecida como Lavos, influencia o destino de Serge, revelando o seu verdadeiro propósito: impedir que as ações no espaço temporal alterem drasticamente os acontecimentos históricos e com isso evitando a destruição de todas as formas de vida do planeta.

Sendo assim, Serge terá de viajar entre os dois mundos, Home World e Another World, criando pequenas mudanças para impedir que o pior aconteça. E assim, lhe propiciar um enredo fantástico com muitos personagens, que adicionam ao jogo muitas outras aventuras paralelas, que dão muita qualidade ao enredo e o desenvolvimento da trama, além de uma ótima diversão.

LISTA DE COMANDOS GERAIS

Andando através do mapa do mundo do jogo, explorando cidades ou localidades, as funções descritas a seguir serão sempre as mesmas. Se você apertar o **Start** enquanto estiver andando sobre o mapa do mundo, a opção World Name aparecerá e você saberá em que mundo está. Durante as batalhas, mantenha o botão **Select** pressionado para limpar a tela.

COMANDOS DO JOGO

↑ ..... Andar para frente
↓ ..... Andar para trás
← ..... Virar à esquerda
→ ..... Virar à direita
■ ..... Abrir menu de itens

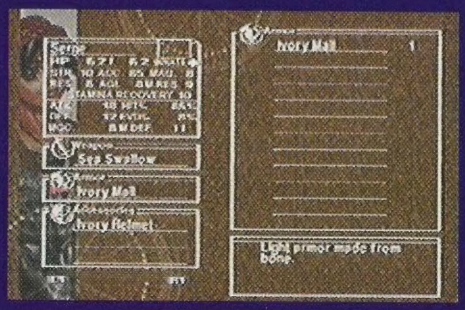
▲ ..... Abrir menu principal
● ou L1 ..... Cancelar / Correr
X ou R1 ..... Ação
Select ..... Trocar de personagem
Start ..... Pause / Vibration

CONHECENDO O MENU PRINCIPAL

Ao abrir o menu principal, você terá as opções: **Status**, **Elements**, **Equip.**, **Items**, **Customize** e **Save/Load**.

Na opção **Status**, você poderá ver as características pessoais e as condições atuais dos seus personagens. Apertando o botão **X**, você poderá ver os equipamentos usado por eles. Apertando o ▲, aparecerá um menu mostrando o personagem que você escolheu onde você poderá rotacioná-lo para a esquerda ou direita apertando o comando ← ou para → respectivamente. Para movimentar o seu personagem, aperte o botão ■. Para alterar o zoom do personagem, aperte o comando ↑ para aumentar ou ↓ para diminuir o zoom. Se você apertar o comando **L1** ou **R1**, poderá ver um outro personagem que está próximo do seu.

Na opção **Elements**, você terá outras duas opções que são **Use** (onde estão os elementos que servem para eliminar o Status negativo de seu personagem ou então recarregar o seu HP), e **Allocate** (onde será equipado o seu personagem com os elementos que ele utilizará nas batalhas).



Na opção **Equip.**, serão equipadas novas armas (**Weapon**), armaduras (**Armor**), e acessórios (**Acessories**). Ao atualizar uma destas áreas, confira as cores das estatísticas **ATK.** (ataque), **DEF.** (defesa), **MGC.** (magia), **HIT%** (chances de acerto), **EVD%** (esquivar de ataques), **M.DEF.** (defesa contra magia), do personagem. Se a cor ficar alaranjada, significa que seu personagem melhorou sua performance.

Se ela ficar azul, significa que baixou a sua performance e se a cor permanecer branca, o item ou acessório pode ter a mesma força que já está sendo utilizada. No caso dos acessórios, existem alguns que apenas dão imunidade ao personagem contra o elemento oposto, ou dão melhores vantagens nas batalhas.

Na opção **Item**, você terá apenas os mais importantes que coletou e poderá ver uma descrição deles na tela. Na opção **Customize**, você poderá escolher o tipo de Som (Stereo ou Mono), também o Window Frame (que é a janela de conversação dos personagens e você pode escolher Default ou Custom), aparecerá também o botões ● ou **L1** que define a função correr do personagem manual ou automatica.

Já a opção **Save/Load** é onde você salvará o seu progresso no jogo ou carregará a última informação.

O SISTEMA DE BATALHA

O mundo de Chrono Cross é bem detalhado visualmente e permite que você caminhe através de diversas ilhas e com isso cruza o oceano. Poderá explorar cidades, aldeias e diferentes localidades, encontrando personagens que se unirão a sua equipe para dar continuidade ao enredo. Durante o jogo, você encontrará alguns Record of Fates, que são triângulos verdes espalhados por todo o mundo. Neles, você poderá salvar o seu progresso, basta abrir o menu de opções e selecionar a opção Save. Estando no mapa do mundo, você poderá salvar seu progresso sem depender dos Record of Fates.

A partir do momento que você ganhar o item Tele-Porter no jogo, você poderá trocar de personagens. Para isso, fique sobre um Record of Fate ou sobre o mapa do mundo, abra o menu de itens e selecione o item Tele-Porter.

Diferente de Chrono Trigger, você usará magias ou evocará criaturas místicas por meio das forças elementais, que são barras coloridas definidas pelas cores branca, preta, azul, verde, vermelha e amarela. Com estes elementos, você poderá atacar, curar ou mesmo envenenar seus inimigos.

Assim como acessórios e armas, você deverá equipar os elementais em seus personagens. Durante uma batalha, você terá até três tipos de ataques que definirão o seu Element Power. Estes ataques são definidos por 1 (fraco), 2 (médio) e 3 (forte). Se você conseguir acertar todos os golpes em seus inimigos, preencherá as barras de Element Power do personagem usado, permitindo que ele utilize magias. Além das magias elementais, cada personagem possui suas Tech Skills, ou seja, ataques especiais únicos com os quais eles começam o jogo. Existem três categorias de Tech Skills: as de level 3, level 5 e level 7. Para alguns personagens, conseguirem as Tech Skills de level 7, exige que você cumpra aventuras paralelas. Outros personagens, as ganham automaticamente, juntando uma quantia de estrelas e estas, por sua vez, são ganhas derrotando os chefes.

ENTENDENDO OS ELEMENTAIS

Para usar os elementais, você terá que seguir algumas regras. A primeira delas é observar o Innate Element, pois cada personagem e inimigo possuem um.

O Innate Element identifica a cor do elemental do personagem ou do inimigo para assim usar melhor as magias. Em contrapartida, a cor definirá a resistência ou fraqueza do ataque inimigo e vice-versa. Cada uma das seis cores é influenciada por uma outra cor, fazendo com que esta sofra maior ou menor dano ao seu usuário em batalha, exemplo: **Preto** x **Branco**, **Vermelho** x **Azul**, **Verde** x **Amarelo**.

Como exemplo, considere que o seu personagem tem o Innate Element branco. Isso dará melhores resultados no uso de magias elementais, além de torná-lo mais forte no uso de ataques físicos contra um inimigo do elemento preto. Por outro lado, seu inimigo terá as mesmas vantagens contra você. No entanto, se um de seus personagens possui o mesmo Innate Element de um inimigo, ambos irão causar menores danos um contra o outro. A grande vantagem nesta possibilidade é usar um personagem que tenha o mesmo Innate Element de um chefe para evitar grandes danos.

EQUIPANDO OS PERSONAGENS

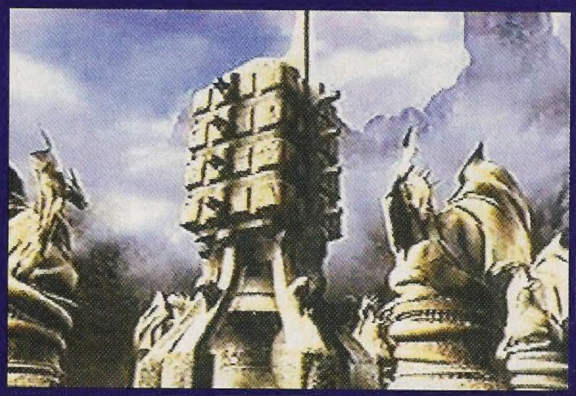
Sempre que recrutar um novo personagem, lembre-se de equipar nele os elementais, além de atualizar seus equipamentos.

Você poderá preencher os espaços vazios dos elementais usando a opção Auto-Allocate ou manualmente. Outro detalhe importante é que, durante as batalhas haverá uma esfera oval no canto superior esquerdo, dividida em três partes que indicará os efeitos dos elementais. Se você usar três ataques elementais da mesma cor, tornando a esfera oval de uma única cor, outros elementos daquela cor se tornarão mais eficazes. Se você estiver com um elemento de evocação referente àquela cor, poderá usá-lo uma única vez. Toda vez que usar uma evocação, sua quantidade de estrelas diminuirá e só será recuperada quando você dormir em algum hotel.

LISTA DE ITENS IMPORTANTES

Aqui você confere uma descrição dos itens e a suas funções, para dar continuidade na aventura do jogo, completar aventuras paralelas ou recrutar outros personagens.

Também marcamos entre parênteses em qual mundo ele pode ser encontrado (Home World ou Another World). Outros detalhes estarão explicados durante a estratégia.



ANCIENT FRUIT

Após o resgate de Riddel, volte para Hydra Marshes (Another World) e ajude Beeba.

Como usar: serve para alimentar o inseto Wingapede que o levará para ilha Gaea´s Navel.

ANGRY SCAPULA

Leia a carta encontrada ao fundo da caverna atrás da cachoeira na Shadow Forest (Another World).

Como usar: pegue todas as partes de Skelly e leve para a avó dele em Termina (Another World).

AROMA POUCH

No baú ao fundo da caverna atrás da cachoeira na Shadow Forest (Another World).

Como usar: mexa nas plantas da Shadow Forest para fazer uma semente seguir sua equipe.

ASTRAL AMULET

Kidd lhe dará este item caso você procure o item Hydra Humour, ou a personagem Harle lhe dará este item quando você voltar para Home World.

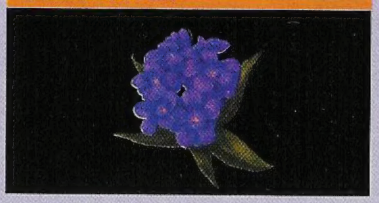
Como usar: permite viajar entre os mundos.

BEEBA FLUTE

Em Hydra Marshes, derrote a primeira criatura Beeba e ele lhe dará a flauta.

Como usar: use a flauta para chamar o inseto Wingapede.

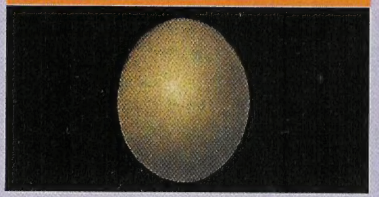
BELLFLOWER



Encontrada no ponto mais alto de Fossil Valley (Another World).

Como usar: venda para Glenn e Riddel no santuário da cidade de Termina (Another World).

BIG EGG



Encontrado no ninho gigante em Fossil Valley (Another World).

Como usar: no Fort Dragonia (Home World), desça de elevador e use o item na incubadora.

LISTA DE ITENS

BLACK RELIC

Você a ganha ao derrotar o Black Dragon.
Como usar: permite a entrada no Sea of Eden.

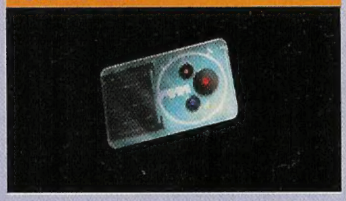
BLUE RELIC

Você a ganha ao derrotar o Blue Dragon.
Como usar: permite a entrada no Sea of Eden.

BOOK OF POEMS

Fale com a garçonete em Arni Village (Home World), fale com ela no Another World e depois no Home World novamente.
Como usar: dê a garçonete no Another World.

CARD KEY



Encontrada no quarto andar da cidade de Chronopolis.
Como usar: permite acesso ao andar B1, usando o elevador da cidade de Chronopolis.

CHRONO CROSS

Leve os itens Tear of Love e Tear of Hate e use os dois em Divine Dragon Falls (Another World) após derrotar o Sky Dragon.
Como usar: usado para muitas funções.

DECOR SHIELD

Encontrado na parede da sala de armadilhas da mansão de Viper Manor.
Como usar: use-o na armadura que está sem escudo para revelar uma sala secreta.

DRAGON EMBLEM

Mostre para Direa a Tear of Hate no santuário em Guldove (Another World).
Como usar: permite a entrada no santuário em Guldove (Home World).

EINLANZER

Encontrada no túmulo de Garai na Isle of the Dammed (Home World).
Como usar: equipe Glenn para pegar a outra Einlanzer em Termina (Another World).

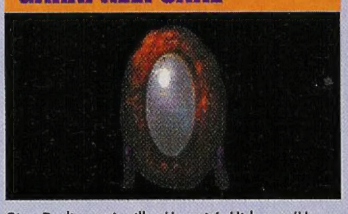
EXPLOSIVE

Fale com o homem na entrada subterrânea da Earth Dragon Isle (Home World).
Como usar: mate as criaturas da Earth Dragon Isle que bloqueam o caminho.

FIDDLE CRAB

Derrote o inimigo Sage no navio S. S. Zelbess (Another World).
Como usar: permite acesso ao Dead Sea.

GARAI KEEPSAKE

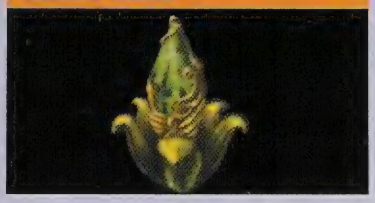


Siga Radius até a ilha Hermit's Hideout (Home World).
Como usar: permite atravessar as portas de espelho na Isle of the Dammed.

GOOD BACKBONE

Na caverna ao lado de onde a Hydra deveria estar em Hydra Marshes (Another World).
Como usar: pegue todas as partes de Skelly e leve para a avó dele em Termina (Another World).

GREEN RELIC



Você a ganha ao derrotar o Black Dragon.
Como usar: permite a entrada no Sea of Eden.

GREEN TINKLER

Fale com o anão dentro do bar de Orlha, após falar com as mulheres do santuário em Guldove (Another World).
Como usar: controla as raizes em Hydra Marshes.

HANDLE

Encontrada em uma sala secreta acima do dormitório no navio S.S. Zelbess.
Como usar: ao pegar este item, prevenirá que Fargo não engane os passageiros.

HEAVY SKULL

Aproxime-se da caveira do dragão no Fossil Valley (Another World).
Como usar: pegue todas as partes de Skelly e leve para a avó dele em Termina (Another World).

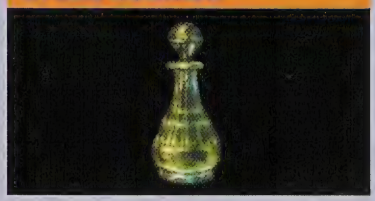
HECKRAN BONE

Encontrado no quarto, em baixo da cama, no restaurante de Arni Village (Home World).
Como usar: ofereça-o ao personagem Poshul, para recrutá-lo.

HERO´S MEDAL

Fale com o personagem Pierre, saia pela porta dos fundos e fale com a criança andando em círculos.
Como usar: entregue-a para Pierre e ele o levará para a mansão de Viper Manor.

HYDRA HUMOUR



Derrote a criatura Hydra em Hydra Marshes (Home World).
Como usar: entregue-a para Doc na vila de pescadores de Guldove (Another World).

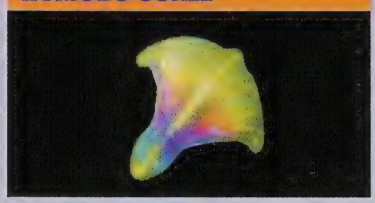
ICE BREATH

Fale com o Water Dragon na Water Dragon Isle (Home World).
Como usar: permite congelar a lava vulcânica em Mout Pyre.

ICE GUN

Encontrada na parede dos fundos, no quarto de Lucca, durante o sonho de Kidd quando a casa estiver em chamas.
Como usar: resfria lugares quentes.

KOMODO SCALE



Fale com o pescador em Arni Village (Home World), e escolha a opção "You are probably right".
Como usar: entregue para a criança entre as duas cabanas do lado direito de Arni Village.

LIFE SPARKLE

Encontrado em Hydra Marshes (Another World), mate os Goblins e abra o baú.
Como usar: use na planta, no alto do mansão de Viper Manor (Another World).

MANOR KEY

Encontrada no estábulo dos dragões atrás da mansão de Viper Manor (Another World).
Como usar: serve para abrir a porta da frente do mansão de Viper Manor.

LISTA DE ITENS

MEDICAL BOOK

Use o Station Pass na Tower of Geddon e você encontrará este item em um baú.
Como usar: entregue o livro para Doc em Guldove (Home World), se o tiver recrutado.

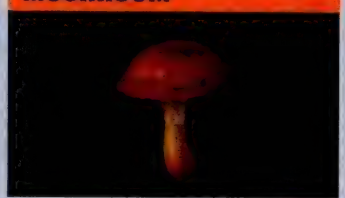
MOMENTO PENDANT

Derrote os inimigos Solt e Peppor na Isle of the Dammed (Another World).
Como usar: faz com que o personagem Dario lembre-se de quem ele é.

MIXED BONES

Na caverna, no canto superior esquerdo, na Isle of the Dammed (Another World).
Como usar: pegue todas as partes de Skelly e leve para a avó dele em Termina (Another World).

MUSHROOM



Mate o monstro na caverna dentro da grande árvore na Shadow Forest (Another World).
Como usar: entregue-o ao homem na caverna atrás da cachoeira.

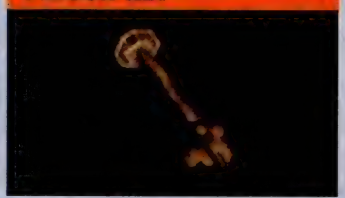
PARLOR KEY

Encontrada dentro do balde na prisão da mansão de Viper Manor (Another World), antes de ir ao Fort Dragonia.
Como usar: abra a porta no primeiro andar.

PELVIC BONE

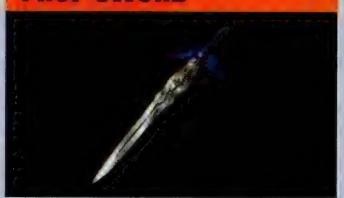
Fale com o vendedor de materiais fora da cabana de Doc em Guldove (Another World).
Como usar: pegue todas as partes de Skelly e leve para a avó dele em Termina (Another World).

PRISON KEY



Durante o resgate de Riddel, encontre o personagem Norris no primeiro andar.
Como usar: abre as celas da prisão da mansão de Viper Manor.

PROP SWORD



Na área dentro da Tower of Geddon, no Dead Sea.
Como usar: equipe o personagem Pierre, caso o tenha recrutado.

RED RELIC

Você a ganha ao derrotar o Red Dragon.
Como usar: permite a entrada no Sea of Eden.

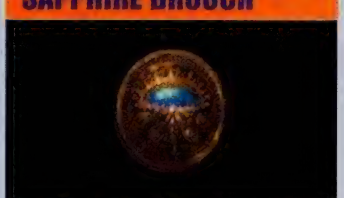
RELIEF CHARM

Termine o jogo uma vez e comece um New Game+.
Como usar: permite substituir Serge por outro personagem nas batalhas.

SAFETY GEAR

Em Hydra Marshes (Another World), caminhe sobre os fungos e fale com o homem.
Como usar: previne o envenenamento do pântano.

SAPPHIRE BROOCH



Ao recrutar Riddel, derrote Orlha em Guldove (Another World).
Como usar: mostre este para Orlha, após o renascimento de Serge e ela se unirá a você.

SHARK TOOTH

Em Arni Village (Home World), fale com o pescador no porão antes de ir para Lizard Rock.
Como usar: mostre este item para o mesmo pescador em Another World, para recrutar Mojo.

SMITH SPIRIT

Recrute o personagem Zappa em sua loja na cidade de Termina (Home World).
Como usar: forjar novas armas em qualquer lugar do mapa ou em um Record of Fate.

STAR FRAGMENT

Encontrado em um baú no centro de El Nido Triangle (Home World).
Como usar: faz com que Mega Starky apareça na Sky Dragon Isle.

STATION PASS

Espere até o fantasma deixar este item na estação de trem na Tower of Geddon no Dead Sea.
Como usar: passe pela porta giratória para encontrar tesouros raros.

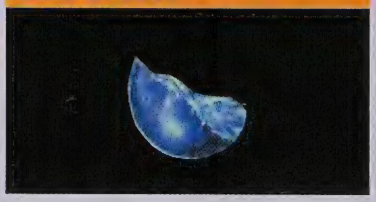
STURDY RIBS

Na Water Dragon Isle (Another World), fale com o homem de verde ao lado da cachoeira.
Como usar: pegue todas as partes de Skelly e leve para a avó dele em Termina (Another World).

TEAR OF HATE

Volte para a cidade de Termina (Another World) após o Dead Sea e encontre Karsh e Zoah.
Como usar: derrote Fate em Chronopolis e use este em Divine Dragon Falls (Another World)

TEAR OF LOVE



Use o Dragon Tear no Fort Dragonia (Home World).
Como usar: derrote Fate em Chronopolis e use este em Divine Dragon Falls (Another World).

TELE-PORTER

Kidd lhe dará este item, quando ela se unir a sua equipe em Termina (Another World).
Como usar: serve para substituir os personagens de sua equipe.

TIME EGG

Vença a primeira batalha contra o Time Devourer e Balthasar lhe dará este item.
Como usar: viaje pelo portal da escuridão no fim dos tempos para unir os dois mundos.

TIME SHIFTER

Termine o jogo uma vez e comece um New Game+.
Como usar: aperte **R2** para acelerar ou **L2** para deixar a câmera lenta.

WHITE RELIC

Você a ganha ao derrotar o Sky Dragon.
Como usar: permite a entrada no Sea of Eden.

YELLOW RELIC

Você a ganha ao derrotar o Yellow Dragon.
Como usar: permite a entrada no Sea of Eden.

CONHEÇA OS PERSONAGENS

Durante sua aventura haverão muitos personagens que poderão entrar em sua equipe. Algumas vezes, recrutar personagens será importante para o desenvolvimento do jogo, enquanto outras vezes torna-se um capricho do jogador.

A importância de ter diferentes personagens em sua equipe é ter um melhor desempenho no jogo, além de seu Innate Element. Mesmo recrutando muitos personagens, você poderá levar apenas um trio para explorar o mundo ou enfrentar batalhas. Confira a seguir um breve comentário sobre os personagens, a cor de seu Innate Element, como recrutá-los e a forma de conseguir sua Tech Skill de level 7.

COMBINAÇÃO DE ATAQUES

Alguns personagens no grupo de exploração poderão realizar um ataque em conjunto. Primeiro você terá de realizar ataques físicos com os personagens, só então use um ataque elemental e um novo quadro de ataque aparecerá. Confira os persnagens que possuem ataques em conjunto:

PERSONAGENS	ATAQUE	PERSONAGENS	ATAQUE
Serge e Glenn	X-Strike	Viper e Radius	Vital Force
Mel e Kidd	Double Take	Norris e Grobyc	Pitch Black
Miki e Nikki	Flamenco	Sneff e Guile	Sword Storm
NeoFio e Turnip	Tossed Salad	Serge, Leena e Razzly	Delta Attack
Karsh e Zoah	Dragon Spike	Sprigg, Serge e Kidd	Z Slash
Leah e Draggy	Draggy Rider	**Observação:** transforme Sprigg em Slash	

OS PERSONAGENS

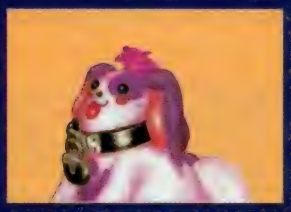
SERGE

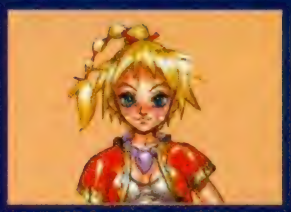
Serge é o personagem principal do jogo e vive em Arni Village. Há dez anos atrás, seu pai sumiu sem deixar rastros e algum tempo depois, Serge é levado para outra dimensão, iniciando uma série de estranhos acontecimentos.

• **Elemento:** branco • **Skill Level 7:** consiga 35 estrelas.

POSHUL

Esta estranha criatura vive em Arni Village e é uma ótima guerreira, pois seus ataques são muito bons. • **Elemento:** amarelo • **Como recrutá-la:** encontre o item Heckran Bone em baixo da cama, no quarto em cima do restaurante de Arni Village e dê à Poshul. • **Skill Level 7:** após o renascimento de Serge, volte para Arni Village (Home World), com Poshul em seu grupo e fale com Leena.





KIDD

É uma ladra sempre pronta para acabar com seus inimigos e está a procura do lendário Frozen Flame. • **Elemento:** vermelho • **Como recrutá-la:** vá para Cape Howl (Another World) e recuse a proposta de Kidd (escolha a segunda opção três vezes), depois encontre-a na cidade de Termina. • **Skill Level 7:** quando a casa de Lucca estiver em chamas, vá até a máquina e digite a password L-A-R-A.

LEENA

Ela é uma garota romântica e se considera a namorada de Serge, além de muito forte em batalhas. • **Elemento:** azul • **Como recrutá-la:** recuse a proposta de Kidd e na manhã seguinte, Leena se unirá a você. • **Skill Level 7:** escolha a primeira opção quando chegar em Opassa Beach na primeira vez e após o renascimento de Serge, escolha Leena para liderar o grupo e fale com a mãe dela em Arni Village.

GUILE

Um mágico mascarado que possui grandes habilidades e sabe usar muito bem magias elementais. Seu destino é a mansão de Viper Manor, onde terá de entregar um item para uma vidente. • **Elemento:** preto • **Como recrutá-lo:** na cidade de Termina (Another World), fale com o homem polindo a estátua e depois fale com Guile no bar da cidade. • **Skill Level 7:** consiga 35 estrelas.

NIKKI

É um astro do rock e um exímio guerreiro, muito forte tanto em ataques físicos quanto elementais.
• **Elemento:** azul • **Como recrutá-lo:** na cidade de Termina (Another World), fale com o homem polindo a estátua, depois vá ao navio Magical Dreamer. Fale com o homem ao fundo e com Miki. Vá para a Shadow Forest e salve Nikki dos monstros. • **Skill Level 7:** com Nikki em seu grupo, visite o Nikki do outro mundo no navio Magical Dreamer.

PIERRE

É um cara atrapalhado, mas quando equipado com a Hero's Medal, Hero's Shield e Hero's Blade se torna muito forte.
• **Elemento:** azul • **Como recrutá-lo:** na cidade de Termina (Another World), fale com o homem polindo a estátua e depois com Pierre nos fundos da loja de Zappa. Fale com o garoto que está andando em círculos e entregue a Hero´s Medal para Pierre. • **Skill Level 7:** equipe a Prop Sword.

LUCCIA

A cientista da mansão de Viper Manor (Another World) une-se ao seu grupo para realizar suas pesquisas.
• **Elemento:** preto • **Como recrutá-la:** volte para o mansão de Viper Manor (Another World), após enfrentar Lynx na primeira vez. Encontre Luccia no alto da mansão, depois visite-a em seu laboratório. • **Skill Level 7:** com Luccia em seu grupo, visite o esgoto abaixo da mansão de Viper Manor (Another World) e encontre a ameba perto de um baú.

GLENN

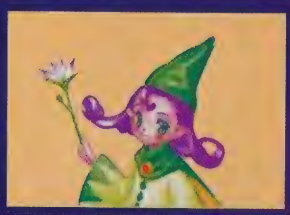
É o nobre filho de Garai e irmão de Dario. Glenn é um guerreiro muito poderoso quando usa a lendária espada Einlanzer.
• **Elemento:** verde • **Como recrutá-lo:** quando estiver em Guldove, não concorde em salvar Kidd. Ao voltar para a cidade de Termina com a personagem Macha, escute a conversa de Glenn na entrada da cidade. Depois volte para o barco e fale com ele novamente. • **Skill Level 7:** consiga 40 estrelas.

GRECO

Vive no santuário da cidade de Termina (Another World) e faz os enterros dos mortos. Greco procura o sentido da vida e tenta entender a passagem das pessoas para o mundo dos mortos.
• **Elemento:** vermelho • **Como recrutá-lo:** após explorar a mansão de Viper Manor, vá ao santuário na cidade de Termina e fale com Greco. • **Skill Level 7:** leve Greco até sua casa (Home World) e fale com o velho.

RAZZLY

Ela é uma fada e só quer encontrar o caminho para sua casa. Razzly é uma exímia usuária de ataques elementais.
• **Elemento:** verde • **Como recrutá-la:** quando estiver em Guldove, concorde em salvar Kidd. Quando estiver na região de Hydra Marshes (Home World), salve-a do monstro. • **Skill Level 7:** após o renascimento de Serge, leve Razzly para o Water Dragon Isle (Another World) e fale com sua irmã Rosetta.



MACHA

Macha é a mãe de Korcha e Mel. Ela é uma boa mãe, ensinando seus filhos a ajudar os seres vivos e a respeitá-los.
• **Elemento:** vermelho • **Como recrutá-la:** quando estiver em Guldove, não concorde em salvar Kidd e fale com Korcha. Macha levará seu grupo para a cidade de Termina, então fale com Glenn na entrada da cidade e fale novamente com Macha para pegar o barco. • **Skill Level 7:** consiga 35 estrelas.

KORCHA

Korcha é um jovem da aldeia de Guldove e demonstra ser muito rebelde quando vê as pessoas fazendo algo errado.
• **Elemento:** azul • **Como recrutá-lo:** quando estiver em Guldove, concorde em salvar Kidd e Korcha se unirá ao seu grupo. • **Skill Level 7:** após cumprir os eventos de Terra Tower, olhe o tanque da sereia na cidade de Termina (Another World), depois fale com a sereia perto da casa de Greco.

OS PERSONAGENS

MEL

É a irmã mais nova de Korcha que gosta de se divertir, mesmo quando se mete em grandes confusões. • **Elemento:** amarelo • **Como recrutá-la:** se você perseguiu Mel após a recuperação de Kidd, fale com ela várias vezes antes de ir para o Fort Dragonia (após visitar o Hydra Swamp com Korcha). • **Skill Level 7:** consiga 40 estrelas.

LYNX

Lynx é o grande inimigo de Kidd. Ele é uma criatura enigmática que sabe muito sobre Serge e seu passado. Ele também procura o lendário Frozen Flame, mas ninguém sabe quais são seus verdadeiros propósitos. • **Elemento:** preto • **Como recrutá-lo:** ele se tornará um personagem permanente em um determinado momento do jogo (confira a seção de Dicas). • **Skill Level 7:** consiga 35 estrelas.

HARLE

Apesar de ajudar Serge em alguns momentos, Harle também demonstra ser sua inimiga e adora provocar as pessoas. Ela guarda um grande segredo que só revelará no momento certo de sua jornada. • **Elemento:** preto • **Como recrutá-la:** ela o guiará quando você estiver preso entre os dois mundos e se unirá ao seu grupo automaticamente (confira a seção de Dicas). • **Skill Level 7:** consiga 25 estrelas.

RADIUS

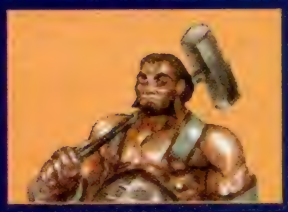
Seus métodos de luta são incrivelmente eficientes e, apesar de sua idade avançada Radius consegue causar grandes danos aos seus inimigos. • **Elemento:** verde • **Como recrutá-lo:** ele se unirá automaticamente quando você o derrotar em Arni Village (Home World) quando estiver controlando Lynx. • **Skill Level 7:** consiga 35 estrelas.

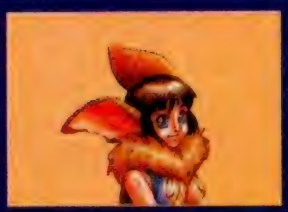
MARCY

Apesar de ainda ser uma criança, Marcy é uma poderosa guerreira e faz parte dos Dragoon Devas do general Viper. • **Elemento:** azul • **Como recrutá-la:** ela se unirá automaticamente após o resgate de Riddel. • **Skill Level 7:** consiga 40 estrelas.

ZAPPA

Zappa é o pai de Karsh e é um guerreiro eficiente em ataques com armas. Ele trabalha em sua loja de armas na cidade de Termina e poderá forjar equipamentos para seus persnagens. • **Elemento:** vermelho • **Como recrutá-lo:** visite a loja de Zappa na cidade de Termina (Home World), tendo Radius em seu grupo. • **Skill Level 7:** consiga 40 estrelas.





JANICE

Ela treina monstros para as lutas do Grand Slam que acontecem no navio S.S. Zelbess. Janice possui um temperamento muito variável e está sempre procurando novos monstros para treinar. • **Elemento:** vermelho • **Como recrutá-la:** derrote os monstros dela três vezes no S.S. Zelbess (Home World). • **Skill Level 7:** com Janice liderando o grupo, fale com o monstro no Bend of Time várias vezes.

SPRIGG

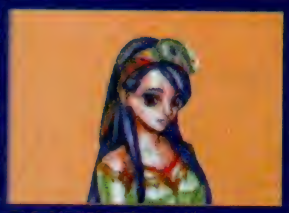
Ela vive em uma dimensão entre os dois mundos, onde Serge fica preso por algum tempo. Sprigg não acredita no mundo real, mas ela possui o dom de se transformar em criaturas que consiga matar. • **Elemento:** verde • **Como recrutá-la:** balance a cerejeira para que Sprigg saia de sua casa, aproveite e entre na mesma. Durma uma noite e saia para ela se unir a você. • **Skill Level 7:** não tem.

NEOFIO

NeoFio é uma flor experimental criada pela doutora Luccia, que busca criar uma nova forma de vida racional.
• **Elemento:** verde • **Como recrutá-la:** encontre o item Life Sparkle em Hydra Marshes (Another World) e use este item na flor no alto da mansão de Viper Manor. • **Skill Level 7:** leve NeoFio para a Sky Dragon Isle (Home World) e tente impedir o monstro de seguir a borboleta. Suba e desça a montanha e empurre o monstro para livrar a borboleta.

VIPER

O general Viper manda no arquipélago de El Nido, mas o exército invade seus domínios e o força a fazer uma aliança.
• **Elemento:** amarelo • **Como recrutá-lo:** ele se une ao seu grupo automaticamente após resgatar sua filha Riddel.
• **Skill Level 7:** após o renascimento de Serge, visite a cidade de Termina (Home World) com Viper em sua equipe. Fale com a balconista do bar e examine a tapeçaria.



RIDDEL

É a filha do general Viper e cresceu com seus amigos Karsh, Glenn e Dario. Ela ficou noiva de Dario, que morreu misteriosamente, e desde então vive deprimida.
• **Elemento:** branco • **Como recrutá-lo:** resgate-a na mansão de Viper Manor (Another World), depois visite o Hermit's Hideaway para ela se unir a sua equipe. • **Skill Level 7:** derrote Dario na Forbidden Isle, tendo Riddel em seu grupo.

KARSH

É um dos quatro Dragoons Devas do general Viper. Ele possui poderosos ataques, tornando-o um ótimo aliado.
• **Elemento:** verde • **Como recrutá-lo:** você poderá escolher entre ele ou Zoah na sala dos fundos do bar de Termina quando for resgatar Riddel. Se escolher Zoah, Karsh será recrutado mais tarde no navio S.S. Zelbess. • **Skill Level 7:** leve Karsh para a Isle of the Dammed (Another World) e derrote os soldados Solt e Peppor.

ZOAH

É um dos quatro Dragoons Devas do general Viper. Ele é o mais forte dos guereiros e ninguém nunca viu o seu rosto.
• **Elemento:** amarelo • **Como recrutá-lo:** você poderá escolher entre ele ou Karsh na sala dos fundos do bar de Termina quando for resgatar Riddel. Se escolher Karsh, Zoah será recrutado mais tarde no navio S.S. Zelbess. • **Skill Level 7:** coloque Zoah liderando seu grupo e visite o quarto dele na mansão de Viper Manor, para abrir o baú.

NORRIS

Ele é o comandante do exército e líder do grupo de investigação Black Wind, que investiga a mansão de Viper Manor.
• **Elemento:** preto • **Como recrutá-lo:** visite as ruínas de Viper Manor (Home World), com Radius em sua equipe e encontre Norris na prisão. • **Skill Level 7:** ao escapar do exército na mansão de Viper Manor (Another World), volte com Norris na equipe e fale com o outro Norris.

FARGO

É o capitão do navio pirata S.S. Invencible e desconfia de tudo e todos que encontra em seu caminho.
• **Elemento:** azul • **Como recrutá-lo:** suba abordo do navio S.S. Invencible após resgatar seu grupo no Hermit's Hideaway (Another World), após o resgate de Riddel. • **Skill Level 7:** leve Fargo para o S.S. Zelbess (Another World), e fale com o outro Fargo.

MOJO

É um enorme boneco voodoo que possui ataques fortes, além de deixar efeitos negativos em seus inimigos.
• **Elemento:** preto • **Como recrutá-lo:** em Arni Village, pegue o item Shark Tooth com o pescador. Quando chegar ao Another World, leve Leena ou Kidd e mostre o Shark Tooth ao pescador. • **Skill Level 7:** leve Mojo para falar com o pescador (Home World), depois volte ao outro mundo e fale com as estátuas de gato: Lasery, Aurey e Lickey.

OS PERSONAGENS

ORCHA

Ele é o cozinheiro da mansão de Viper Manor. Orcha possui bons ataques elementais em batalha.
• **Elemento:** vermelho • **Como recrutá-lo:** derrote-o na mansão de Viper Manor (Another World), após o resgate de Riddel. • **Skill Level 7:** leve Orcha para liderar seu grupo e fale com o seu irmão Belcha no restaurante em Arni Village (Home World).

SNEFF

É um mágico que perdeu sua aposta para o trapaceiro Fargo e por isso trabalha para pagar sua dívida. Sneff é fraco em ataques físicos, mas é um bom usuário de magias elementais.
• **Elemento:** amarelo • **Como recrutá-lo:** tenha acesso ao Grand Slam e logo depois vá falar com Sneff em seu vestiário. • **Skill Level 7:** consiga 35 estrelas.

DRAGGY

Seu passado e origem são desconhecidos. Apesar de ser um filhote de dragão, Draggy é muito forte.
• **Elemento:** vermelho • **Como recrutá-lo:** pegue o Big Egg no ninho do Fossil Valley (Another World). Em Fort Dragonia (Home World), desça de elevador e coloque o ovo na incubadora central. • **Skill Level 7:** leve Draggy para visitar o enorme esqueleto de dragão no Fossil Valley (Another World).

GROBYC

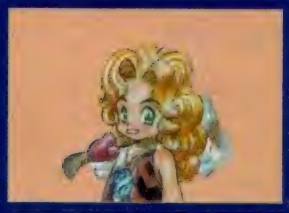
É um ciborgue que trabalha para o exército, mas Grobyc só ajuda aqueles que são mais fortes do que ele.
• **Elemento:** preto • **Como recrutá-lo:** derrote Grobyc enquanto estiver tentando resgatar Riddel na mansão de Viper Manor (Another World). Quando você escapar, o ciborgue ajudará seu grupo. • **Skill Level 7:** com Grobyc em seu grupo, examine a sala das caixas no segundo andar de Chronopolis.

MIKI

Ela é a dançarina da banda Magical Dreamers do roqueiro Nikki e pede a ajuda de Serge.
• **Elemento:** vermelho • **Como recrutá-la:** após o final do show especial e acabar com todos os monstros da ilha Marbule (Home World), volte para o S.S. Zelbess e fale com Miki no restaurante. • **Skill Level 7:** consiga 35 estrelas.

LEAH

Leah é uma garota das cavernas que passou toda a sua vida na ilha Gaea's Navel. Mesmo sendo pequena, sua força descomunal a torna uma ótima guerreira.
• **Elemento:** amarelo • **Como recrutá-la:** Leah se aproxima do grupo assim que você chegar em Gaea's Navel (Home World). • **Skill Level 7:** consiga 35 estrelas.



VAN

É um adolescente que teve uma infância infeliz, por isso anda sempre sério e sua grande paixão é a arte.
• **Elemento:** verde • **Como recrutá-lo:** vá para a casa de Van passando pela loja de Zappa em Termina (Home World). Fale com Van em seu quarto e ele se unirá a sua equipe para procurar o lendário Frozen Flame. • **Skill Level 7:** consiga 35 estrelas.

DOC

Doc é o médico da aldeia de Guldove. Ele perde sua fé na medicina moderna ao deixar uma pessoa morrer.
• **Elemento:** branco • **Como recrutá-lo:** quando estiver em Guldove, não concorde em salvar Kidd. Fale com Doc quando voltar a Guldove com Kidd recuperada. • **Skill Level 7:** encontre o Medical Book na Tower of Geddon e entregue este item para Doc em Guldove (não leve o outro Doc em seu grupo de exploração).

SKELLY

É um esqueleto bem humorado que desapareceu há algum tempo, deixando sua avó muito preocupada.
• **Elemento:** preto • **Como recrutá-lo:** pegue os ossos de Skelly no Fossil Valley, Shadow Forest, Guldove, Hydra Marshes, Water Dragon Isle e Isle of the Dammed no Another World. Visite a avó de Skelly em Termina, entre e saia da casa. • **Skill Level 7:** após o renascimento de Serge, leve Skelly até a mulher no bar de Termina (Home World).

FUNGUY

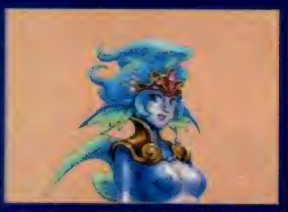
Ele era uma pessoa em busca de um cogumelo especial, mas agora tenta encontrar a cura para a sua aparência.
• **Elemento:** amarelo • **Como recrutá-lo:** quando estiver com Lynx, vá para a grande árvore em Shadow Forest e acabe com as criaturas. Um homem lhe dará um cogumelo, entregue este para o homem na caverna atrás da cachoeira. • **Skill Level 7:** leve Funguy para a caverna na Shadow Forest (Home World) e examine os cogumelos.

STARKY

Starky é a abreviação de Star Kid. Ele é um alienígena muito poderoso, apesar de pequeno. Seus ataques tornam-se melhor ao pegar sua arma de plasma com o pescador ao lado da casa de Serge.
• **Elemento:** branco • **Como recrutá-lo:** obtendo o Star Fragment, vá para a Sky Dragon Isle (Home World) e derrote Mega Starky. • **Skill Level 7:** ao chegar em Terra Tower, volte para a nave espacial em El Nido Triangle (Another World).

ORLHA

Ela trabalha no bar em Guldove e possui muitas habilidades em batalha, espcialmente as artes marciais.
• **Elemento:** azul • **Como recrutá-la:** quando estiver com Lynx, derrote Orlha em Guldove (Another World) e ela lhe dará o item Sapphire Brooch. Após o renascimento de Serge, volte para o bar em Guldove e mostre para Orlha o item Sapphire Brooch. • **Skill Level 7:** leve Orlha para falar com Doc em Guldove (Home World).



IRENES

É uma sereia que busca a paz na convivência entre os humanos e os não-humanos na ilha de Marbule.
• **Elemento:** azul • **Como recrutá-la:** fale com o explorador Toma em Marbule (Home World) e passe a noite na primeira cabana para ouvir a voz de Irenes. Quando chegar ao navio S.S. Zelbess, acesse o Grand Slam e visite o navio de Nikki. • **Skill Level 7:** após o show de Nikki, leve Irenes para Marbule (Home World) e fale com o doutor duas vezes.

STEENA

Ela aparece pela primeira vez no santuário em Guldove. Steena lhe dará informações importantes para você saber o que fazer. Ela é ótima usuária de magias elementais, além de habilidosa com a espada.
• **Elemento:** branco • **Como recrutá-la:** derrote os seis deuses dragões, então encontre Steena no santuário em Guldove (Home World). • **Skill Level 7:** leve Steena ao túmulo de Garai na Isle of the Dammed (Home World).

TURNIP

Turnip é um ser vegetal que Poshul encontra. Apesar de sua aparência inofensiva, Turnip é um ótimo guerreiro.
• **Elemento:** verde • **Como recrutá-lo:** ao obter o Ice Breath ou Ice Gun, use-o para resfriar o chão no Hermit's Hideout (Another World). Vá para o Hermit´s Hideaway (Home World) e use Poshul para puxar a planta. • **Skill Level 7:** com NeoFio e Turnip em seu grupo, volte para a mansão de Viper Manor, onde NeoFio nasceu (Another World).

PIP

Pip vem sendo a cobaia de Luccia por muito tempo, sabe-se apenas que seu sonho é conhecer o mar.
• **Como recrutá-lo:** em Viper Manor (Another World), liberte Pip no laboratório de Luccia e você o encontrará no navio S. S. Invencible, fale com ele. • **Skill Level 7:** dependerá de sua criação. • **Criação de Pip:** use magias vermelha, preta ou verde para torná-lo um demônio, ou branca, amarela e azul para torná-lo um anjo. Depois consiga 40 estrelas.

O VIAJANTE DOS MUNDOS

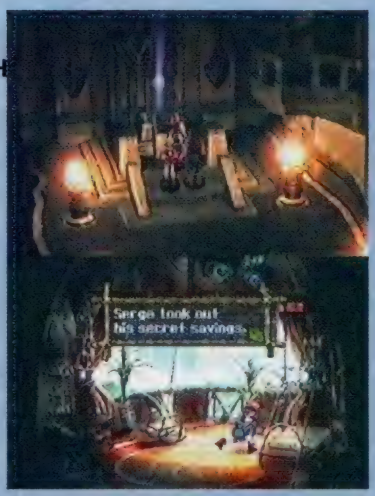
PRIMEIRO CAPÍTULO

Uma vez que o gatilho do tempo for acionado, uma série de eventos terá início... Você será o jovem Serge, filho de pescadores que desconhece seu verdadeiro passado, mas terá uma importante missão de salvar o futuro e a história da humanidade. Sua aventura tem início durante um sonho...

PARTE-A O prelúdio de uma grande aventura

Você está dentro de um castelo rodeado por estátuas de dragões. Serge, Kidd e um terceiro personagem (este altera a cada jogo) estão procurando alguma coisa. Vá para o lado esquerdo para avistar um cristal negro. Feito isso, siga para o lado contrário e você sairá em um pequeno labirinto.

Suba a primeira escada que encontrar e siga para o final do caminho. Os inimigos aqui são bons para se conhecer os sistema de batalha do jogo na prática. Ao entrar na porta do outro lado, você voltará para o labirinto. Apenas siga o caminho que está abaixo para chegar na câmara onde está o cristal negro e desativá-lo. Feito isso, volte para o labirinto e uma plataforma estará acionada. Use-a para chegar até a torre do castelo. Chegando na porta de entrada da torre, Serge tem uma sensação estranha e uma visão aterrorizante onde se vê matando Kidd. Tudo isso era apenas um sonho, a mãe de Serge o acordará pois ele está atrasado para seu encontro com Leena. Antes de sair do quarto, examine a cama para pegar dinheiro e vasculhe as plantas para pegar um item.

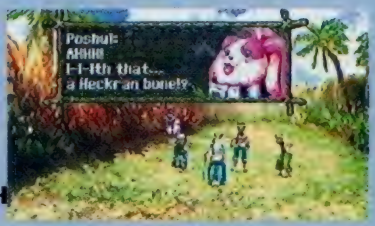


PARTE-B Explorando a pequena Arni Village

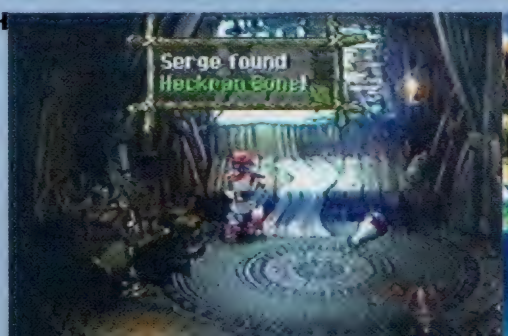
Do lado de fora de sua casa, fale com o pescador à esquerda, abaixo do grande peixe espada. Falando com ele, escolha a segunda opção para ganhar o item Komodo Scale. Feito isso, examine a cesta da vendedora no centro do vilarejo para pegar um item.

Depois fique parado perto do garoto entre as duas cabanas do outro lado da vila e entregue o Komodo Scale para ele (escolha a primeira opção). Em troca, o garoto lhe dará um item e uma dica de como recrutar Poshul.

Entre na cabana do lado esquerdo do garoto e fale com a garçonete. Escute ela recitar um de seus poemas para ativar um evento mais tarde, depois entre no quarto dos fundos e pegue um item no baú e um Heckran Bone embaixo da cama. Depois, visite a cabana ao lado e vá para o porão, onde poderá conversar com um pescador que lhe dará o Shark Tooth que será usado futuramente. Se você pegou o item Heckran Bone, vá para o outro lado da vila e entregue este item para Poshul que está brincando ao fundo com uma criança.



Com isso ele o acompanhará. Falando com os homens parados, você terá algumas aulas sobre o sistema de batalha, o uso dos elementais e muito mais (falar com os homens não é obrigatório). Volte para o outro lado da vila e vá até o pier ao fundo.



PARTE-C Marcando um encontro

Você encontrará Leena, ela estará cuidando das crianças, já que Serge se atrasou. Leena lhe dará a tarefa de conseguir pele de lagartos para ela fazer um colar e se encontrar com Serge em Opassa Beach. Concorde com ela, escolhendo a primeira opção, então configure os elementos e os itens que encontrou nos seus personagens e saia de Arni Village.

No mapa do mundo, entre em Lizard Rock. Empurre a pedra da entrada e pegue o caminho à esquerda, onde avistará um Komodo Pup fugir. Empurre a pedra para o buraco e vá para o caminho de cima, fazendo a criatura ficar encurralada. Lute com ela para ganhar sua pele, depois siga para o caminho de baixo.

Outra criatura fugirá de você, mate o monstro perto da água e empurre a pedra para pegar um item no baú. Depois, suba no tronco verde ao fundo para ter acesso ao alto da inclinação. Fique na beirada e espere o Komodo Pup passar e pule sobre ele. Pegando-o, siga para a área seguinte e suba a inclinação na parte de cima, podendo encontrar o terceiro Komodo Pup. A criatura fugirá, persiga-a até pegá-la. Quando você a matar, a criatura Mama Komodo aparecerá. Ela é um chefe do elemento azul e, acabando com ela, você poderá ir embora, mas antes desça ao lado da ponte de madeira para pegar um item. Em seguida suba a inclinação e, do outro lado, examine o mato para chegar na área abaixo e pegar itens. A saída é o caminho à esquerda do mato.

PARTE-D O portal dimensional entre mundos

Saindo de Lizard Rock, você terá acesso a Opassa Beach (se quiser, visite primeiro o Cape Howl, pegue os itens e chegando na grande encosta rochosa, examine a pedra para Serge ver a declaração dele e Leena).

Chegando em Opassa Beach, Leena aparecerá e conversará com Serge sobre o futuro e seus sentimentos. Leena se considera a namorada de Serge e durante a conversa, aparecerão duas opções, escolha a segunda para dizer que nunca se esquecerá deste dia (do encontro deles).

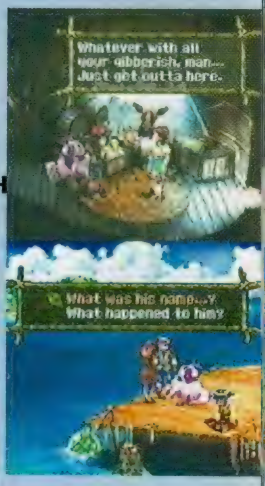
Pouco depois, Serge sente algo estranho e uma voz o chama, repentinamente Serge terá uma estranha visão e desmaiará.

Um homem acordará Serge, Leena desapareceu, mas o homem informará que ela está cuidando de crianças na vila. Volte para Arni Village, mas você terá de passar por Lizard Rock novamente.

Chegando em Arni Village, parece que ninguém reconhece Serge. Entre na primeira cabana ao lado da entrada da cidade e fale com a garçonete para ouvir um de seus poemas. Visite a casa de Serge e as coisas estarão diferentes.

Um homem dirá que mora na casa há alguns anos e pedirá para você sair. Vá falar com Leena no pier e ela não o reconhecerá, ela dirá que Serge morreu quando era criança.

Serge não entende o que está acontecendo e Leena pedirá para ele visitar o Cape Howl, que agora é sua cova (durante a conversa, nenhuma das opções que escolher influenciará no jogo).



PARTE-E Visitando o próprio túmulo

Saia de Arni Village e visite o Cape Howl, pegue os itens no caminho e chegando na pedra, leia a escritura. Neste mundo Serge está morto, pouco depois três indivíduos, Karsh, Solt e Peppor, chegam para interrogar Serge e em seguida uma jovem misteriosa aparecerá e ajudará na batalha. Depois de alguns ataques, os três guerreiros começarão a ficar em dúvida de suas vitórias, além de darem dicas de como usar ataques elementais. Acabe com Karsh primeiro e depois com os outros dois. Vencendo a batalha, os três guerreiros fugirão e a jovem misteriosa se apresentará como Kidd. Ela ficará um pouco confusa ao saber da história de Serge e pedirá para ele se unir a ela, recuse escolhendo a segunda opção três vezes (você se unirá a Kidd mais tarde). Em seguida, você acordará em Arni Village e Leena se unirá à sua equipe. Ela pensa que Serge perdeu a memória e por isso o ajudará. Vá até a cabana onde pegou o item Shark Tooth e mostre este item para o pescador. Tente sair da casa e o ídolo de palha, Mojo, se unirá à sua equipe. Sua próxima tarefa é seguir para Fossil Valley, mas haverá alguns soldados. Fale com o guarda perto da escada de cordas, ele pensará que você é o exorcista, chamado para banir os espíritos (escolha a primeira opção).

PARTE-F O caminho para a cidade de Termina

Suba a escada e converse com os soldados, depois examine a cabeça do esqueleto de dragão para encontrar a Heavy Skull, uma cabeça de caveira que perdeu seu corpo pedirá a sua ajuda (escolha a primeira opção para ajudar). Visitando o alto da elevação à esquerda, recolha a Bellflower. Depois, escale a parede na parte de baixo para chegar a um ninho, onde pegará o Big Egg.

Desça a escada de corda e siga para o final desta área, onde encontrará Solt e Peppor novamente. A batalha contra eles é fácil, mas concentre seus ataques em um deles primeiro.

Siga para a cidade de Termina, na entrada

você escutará a conversa de um jovem procurando flores especiais. Suba a escadaria e, no caminho, Kidd aparecerá. Mais adiante, você verá um homem polindo a estátua do general Viper. Converse com ele e **Kidd** aparecerá novamente e entrará em sua equipe (escolha a primeira opção). Ela também lhe dará o item Tele-Porter, que permite trocar os personagens de sua equipe. Examine a parede da casa à esquerda para pegar um Frame (item que permite a você personalizar as caixas de diálogo do jogo).

Volte para a entrada da cidade e visite o hotel (Inn), salve seu progresso e agora você deverá fazer uma escolha entre três personagens que lhe servirão de guia para a mansão de Viper Manor. Escolher um deles o obrigará a seguir caminhos diferentes, mas quando estiver dentro da mansão o enredo continuará normalmente. Escolha o personagem e siga a estratégia referente a ele.

PARTE-G1 Recrutando o personagem Nikki

Ao lado do bar da cidade, siga para a esquerda e entre no navio aportado no cais. Subindo no **navio**, entre na porta de baixo e fale com o homem, em seguida a dançarina Miki pedirá sua ajuda para encontrar Nikki, que foi visto na Shadow Forest.

Saia da cidade de Termina e siga para a

Shadow Forest. Durante seu caminho pela floresta, enfrente algumas batalhas e colete os itens. Durante o caminho, você avistará um homem conversando com uma criatura e indo embora em seguida.

Siga-o na área e em seguinda **ele** será atacado por inimigos, acabe com estes e o homem entrará na caverna abaixo, atrás da cachoeira. Entre na caverna e fale com Nikki, ele encontrará um bilhete e pedirá para se unir à sua equipe. Escolha a primeira opção e ele perguntará se você quer ouvir sua música (escolha uma das três opções, elas não influenciam no enredo).

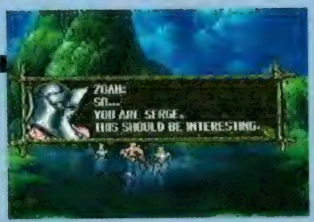
Há uma monstro bloqueando o caminho da floresta, então entre na caverna novamente e

examine a carta. Aparecerão duas opções, escolha a primeira para pegar o Angry Scapula, pegue também o Aroma Pouch no baú ao fundo. Para tirar o monstro do caminho, você deverá alimentá-lo com três criaturas. Para atrair as criaturas, você terá de usar as sementes.

PARTE-G2 O guardião da entrada secreta

Note que tem três plantas estranhas nesta região, cada uma solta uma semente de uma cor (a mais alta libera uma semente vermelha, a do meio uma semente verde e a de baixo uma semente azul).

Tendo o Aroma Pouch, examine a planta que solta a semente verde e atraia a criatura de dentro da caverna atrás da cachoeira. Leve-a até o monstro, repita o mesmo com as outras duas criaturas (a criatura verde está na área anterior e a vermelha está na entrada da Shadow Forest). Feito isso, fale com o **monstro** e ele irá embora, deixando um Frame para você. Na área seguinte, haverá uma grande árvore onde Solt e Peppor aparecerão juntamente com **Zoah**. Eles não deixarão você passar sem uma batalha. Primeiramente, acabe com Zoah e, vencendo a batalha, pegue o item do baú ao lado e entre na árvore. O caminho por dentro da árvore o levará para uma caverna secreta que o leva para dentro da mansão de Viper Manor. No caminho, suba a



elevação à esquerda e derrote a criatura atrás da pedra. Depois, empurre a pedra para bloquear o buraco, só então prossiga. A passagem adiante sairá em um poço e, durante a noite, siga para o estábulo de dragões ao fundo e salve seu progresso. (Esta estratégia continua na parte H).

PARTE-G3 Recrutando o personagem Guile

Entre no bar da cidade de Termina e fale com a figura misteriosa ao fundo, escolha a primeira opção para Guile servir de guia e entrar em sua equipe (coloque-o no grupo de exploração). Feito isso, saia do bar e visite a loja ao lado, lá você poderá comprar alguns elementais para sua equipe, depois siga o caminho à direita da loja.

Mais adiante seu grupo verá uma cena com um jovem chamado Korcha. Ele implica com o vendedor de artefatos, por este ter aprisionado uma sereia. Após a cena, continue indo para direita e desça a escada. Você chegará em um tipo de santuário e, perto da casa, avistará aquele jovem que tentava comprar flores. O jovem perceberá que você tem as flores que ele procura, venda o item Bellflower para ele (escolha a segunda opção) e escolha um preço.

Depois da cena, siga por baixo da casa e, tendo Guile em seu grupo de exploração, fale com Korcha para ele levar seu grupo até a mansão de Viper Manor.

Korcha deixará você na lateral da mansão, você terá de escalar a parede de rochas para entrar, mas um dos guardas jogará pedras.

Durante sua escalada, procure enfrentar todos os inimigos que puder para ganhar experiência. Alguns jatos de água que saem das pedras podem empurrá-lo, vasculhe a área para encontrar alguns itens importantes e só então siga para o final, onde o guarda o atacará.

Derrotando o mesmo, a criatura King Moaman e seus dois ajudantes o atacarão. Eles são do elemento preto, azul e vermelho, use magias de cura quando precisar e Tech Skills. Ataque primeiro a criatura do meio, só então ataque os outros.

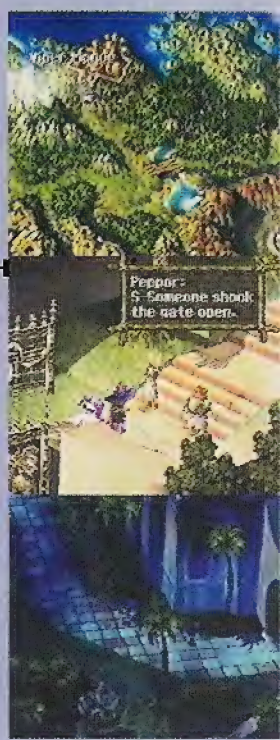
Vencendo esta batalha, você entrará dentro da mansão de Viper Manor, mas todos decidem agir durante a noite. Tome cuidado com os guardas e evite ser pego pela luz. Indo para o lado esquerdo, você entrará no estábulo dos dragões, onde poderá salvar seu progresso. (Esta estratégia continua na parte H)

PARTE-G4 Recrutando o personagem Pierre

Ao lado do bar da cidade tem uma loja que vende elementais, compre alguns e siga o caminho à direita desta loja. Antes da ponte, siga o caminho para cima e você avistará uma casa ao lado e uma mansão ao fundo. Entre na casa para encontrar o ferreiro Zappa e sua esposa, converse com eles e depois entre na porta ao lado para encontrar Pierre. Fale com ele para pedir sua ajuda, mas ele só aceitará se você encontrar sua Hero's Medal.

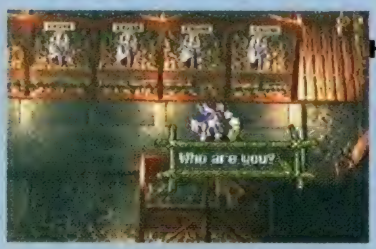
Saia pelos fundos e fale com o menino que está correndo, ele lhe dará a medalha que procura. Entregue-a para Pierre e ele o acompanhará até a mansão de Viper Manor. Feito isso, saia da cidade de Termina e, chegando aos portões da mansão, Pierre tentará convencer os guardas a deixá-lo entrar. Não conseguindo, aparecerão, três opções, escolha a primeira para lutar. Derrotando os guardas, adiante Solt e Peppor aparecerão, trazendo um grande guerreiro chamado Ketchop.

Ele é forte, mas são todos atrapalhados e por isso a batalha será fácil. Vencendo a batalha, pegue o item atrás do portão e entre na mansão. Todos decidem entrar à noite, então tome cuidado com os guardas no caminho e siga direto para a direita. Na área seguinte, evite o feixe de luz e siga para o estábulo de dragões ao fundo, onde poderá salvar seu progresso. (Esta estratégia continua na parte H)



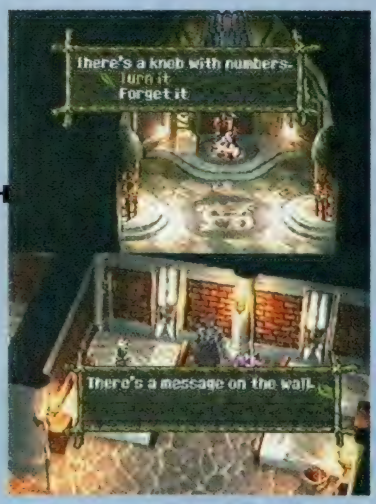
PARTE-H Alimentando os dragões

Independente de qual personagem tenha escolhido para levá-lo até a mansão de Viper Manor, o caminho agora é o mesmo para todos. No estábulo, fale com o **velho** ao fundo e escolha a primeira opção para dizer que você é o novo empregado.



Você será encarregado de alimentar os dragões e poderá escolher **alimentá-los** 10, 20, 30, 40 ou 100 vezes. Para começar, escolha alimentá-los 10 vezes, pegue feno e espere os dragões se mexerem. Fique diante deles e aperte **X**, você poderá levar até três maços de feno de uma vez. Seja rápido em alimentar os dragões e, conseguindo esta tarefa, você receberá um item e poderá ter acesso a Manor Key que abre a mansão. Tente alimentá-los 20, 30 e 40 vezes para ganhar os itens. Por enquanto ignore alimentá-los 100 vezes.

Vá para a entrada da mansão, derrote os guardas e abra as portas (se Kidd não estiver em seu grupo de exploração, ela aparecerá). Siga para a estátua de **cobra** adiante e coloque qualquer número, isso ativará o sistema de segurança e todos cairão em uma armadilha. Se Kidd estiver no grupo, ela provocará os guardas, iniciando uma batalha. Caso Kidd não esteja no grupo, aguarde por alguns segundos e ela libertará seu grupo. Estando em liberdade, entre na porta da esquerda e não ande sobre o tapete para evitar batalhas. Entre na primeira porta para ter acesso à cozinha e você encontrará Glenn, fale com ele, que sairá e entrará na última porta do corredor. Siga-o e leia o código que ele escreverá na parede (este código muda a cada jogo, portanto decore-o).



PARTE-I Explorando a mansão de Viper Manor

Saia do quarto e suba a escada à esquerda. No andar de cima, haverá duas portas, apenas a primeira abrirá. Neste quarto você encontrará uma pessoa dormindo, examine os baús ao fundo e você terá uma batalha contra um deles. Atingindo o baú certo na batalha, você poderá ganhar um item.

No corredor, haverá um **robô** que impede sua passagem, destrua-o e volte para a prisão. Entre na porta do outro lado e, se Kidd estiver em seu grupo de exploração, haverá dois guardas. Fale com eles que pedirão um código, não responda nada e você poderá entrar. Dentro da sala, **Kidd** não encontrará o que está procurando. Examine a sala e então pegue o Silver Pendant na parede. Escolha qualquer opção para ser aprisionado em uma gaiola no laboratório da cientista Luccia. Ela soltará seu grupo, mas mandará sua criatura Neo-N-Bulbs atacar. Esta criatura é do elemento verde, mas não apresenta grande perigo. Vencendo a batalha, examine a gaiola ao fundo para libertar a criatura Pip e recrutá-la mais tarde. Saia da sala e entre na que está ao lado, mas salve seu progresso antes. A sala tem armadilhas, se quiser uma batalha extra, pegue o **Decor Shild** na parede e coloque-o na estátua ao fundo para enfrentar os Man-O-Wars. Saia da sala e suba a escada ao lado, no corredor entre na primeira porta. No quarto você encontrará Zoah, fale com ele para obter informações. Ignore o baú ao fundo, ele não será aberto agora. No quarto ao lado, você encontrará **Karsh**, fale com ele e examine o baú ao fundo até abrí-lo.

PROGAMES + LOJISTAS

Essa parceria pode dar jogo e muito lucro!

Revistas

- Fazemos consignação para lojistas
- Lançamentos e números atrasados:
- GameStation Magazine
- GameStation Especial
- GameStation Dicas
- Gamers
- Anime Mix
- Pró-Dicas
- Etc

Video Games

- Monte a sua locadora com a Progames
- Jogos para todos os sistemas, somente originais
- Lançamentos, novos e usados
- Compra, venda e troca
- Atendimento personalizado para encomenda de jogos
- Aceitamos parte de seu acervo usado, na compra de produtos novos
- Compramos todo seu acervo usado para revenda, desde que original e em bom estado de conservação. Todos os sistemas

RENOVE JÁ O SEU ACERVO

Grande variedade de produtos a preços de parceria, além de incríveis promoções.

TEL.: (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: falecom@progames.com.br**
RUA PIO XI Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

ADIQUIRA JÁ OS NÚMEROS ATRASADOS DA SUA COLEÇÃO REVISTA GAMESTATION

GS Magazine - 01 matéria completa sobre o lançamento do PlayStation 2 no Japão.

Adquira sua revista

GS Magazine - 02 matéria completa sobre as softhouses brasileiras, mais IDSA e E3.

Complete a sua coleção

GS Magazine - 03 matéria completa sobre a guerra dos consoles da geração 128 bits.

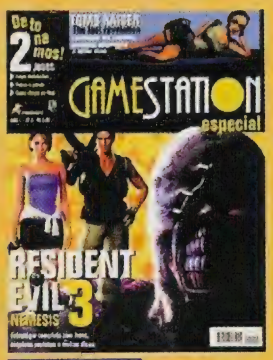
GS Dicas - 01 estratégia de Tomb Raider Chronicles e dicas de diversos jogos e sistemas.

GAMESTATION

A REVISTA DA GERAÇÃO PLAYSTATION 2

GS Dicas - 02 estratégia de Breath of Fire IV e dicas de diversos jogos e sistemas.

GS Especial - 01 estratégia completa - Final Fantasy VIII RPG campeão da Squaresoft.



GS Especial - 02 estratégia completa - Residente Evil 3 e Tomb Raider The Last Revelation.

GS Especial - 03 estratégia completa - Fear Effect e Syphon Filter 2 da softhouse 989 Studios.

GS Especial - 04 estratégia completa - Dino Crisis 2 e RPG Parasite Eve II da Squaresoft.

GS Especial - 05 estratégia completa - Final Fantasy IX mais Tomb Raider Chronicles.

REVISTA	EDIÇÃO	PREÇO UNITÁRIO	QUANT.
GS Magazine	01	R$ 3,90	( )
GS Magazine	02	R$ 3,90	( )
GS Magazine	03	R$ 3,90	( )
GS Dicas	01	R$ 5,90	( )
GS Dicas	02	R$ 4,90	( )
GS Especial	01	R$ 5,90	( )
GS Especial	02	R$ 5,90	( )
GS Especial	03	R$ 5,90	( )
GS Especial	04	R$ 5,90	( )
GS Especial	05	R$ 4,90	( )

Nome:_____ Idade:_____

Endereço:_____ Cidade:_____ Estado:_____

CEP:_____ Telefone:_____ E-mail_____

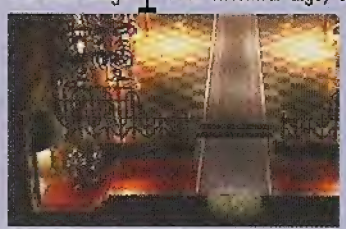
Mande cheque nominal, cheque correio ou vale postal, nominal a Hinomaru Comercial Importadora Ltda, no endereço abaixo. Recorte ou mande uma cópia deste cupom. Obs.: quando utilizar vale postal marcar na última linha deste o código das revistas. A entrega será de 3 a 7 dias úteis no ponto mais distante do país, a contar da data de confirmação do pagamento. A compra deve ser de no mínimo 2 exemplares. Para qualquer quantidade o frete será grátis. Acima de 3 unidades você ganhará mais um exemplar de brinde a escolher. Marque o exemplar de brinde com um X dentro do parênteses correspondente. Marque a quantidade do seu pedido dentro do parênteses na frente do produto correspondente para apurar o valor da compra. Maiores informações ligue para o setor de atendimento (0**11) 3641-0444 ou 3641-0448. Se preferir faça seu pedido por fax ou através do site www.progames.com.br. Endereço para correspondência: Rua Pio XI nº 230, Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000 - E-mail: falecom@progames.com.br

PARTE-J Encontrando um poderoso inimigo

Abrindo a grade no final do corredor, você voltará para o hall de entrada. Examine a estátua da cobra e digite o código que viu. Na área seguinte, haverá um robô bloqueando o caminho à direita, vá para o lado **oposto** e, do outro lado da ponte, você chegará na biblioteca da mansão.

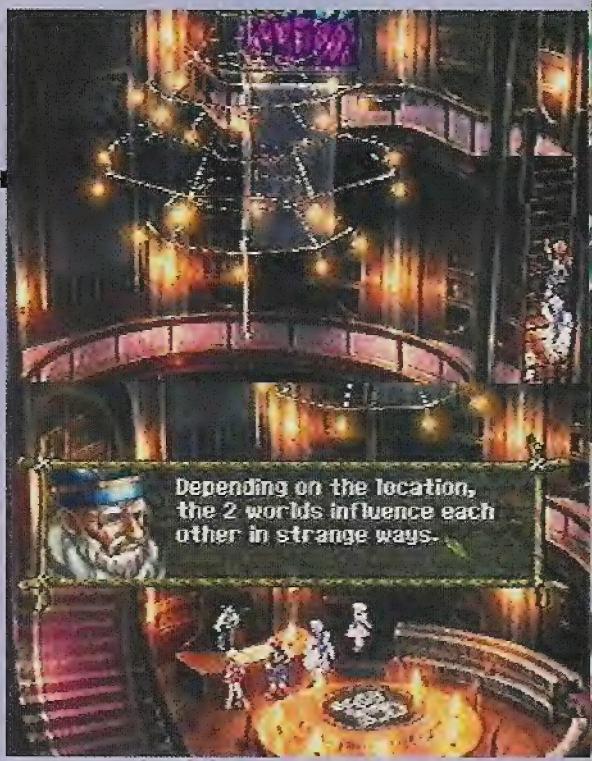
Subas as escadas e você encontrará uma jovem chamada Marcy. Ela provocará uma discussão, mas o profeta parece saber o que aconteceu com Serge e por isso lhe dará uma longa explicação sobre seu mundo normal (Home World) e o mundo paralelo (Another World). Mundos exatamente iguais, tendo apenas acontecimentos diferentes.

Os mundos são o equilíbrio entre os elementos do universo, como o bem e o mal. Serge descobrirá que ele é o escolhido a mudar a história e assim restaurar o equilíbrio temporal. Depois de muitas explicações, Marcy lutará contra seu grupo. Ela é do elemento azul, então use ataques físicos e elementais opostos.



Vencendo a batalha, Marcy sairá correndo para pedir ajuda. O profeta dirá que na sala do trono existem oito pilares, atrás do segundo pilar da esquerda tem uma alavanca secreta. Antes de ir embora, suba a **escada** de madeira na biblioteca para pegar um item no andar de cima. Voltando para a área anterior, a personagem Harle aparecerá, ela parece conhecer Serge muito bem. Falará um pouco e depois irá embora. Adiante acione a alavanca atrás do pilar para baixar o trono de pedra.

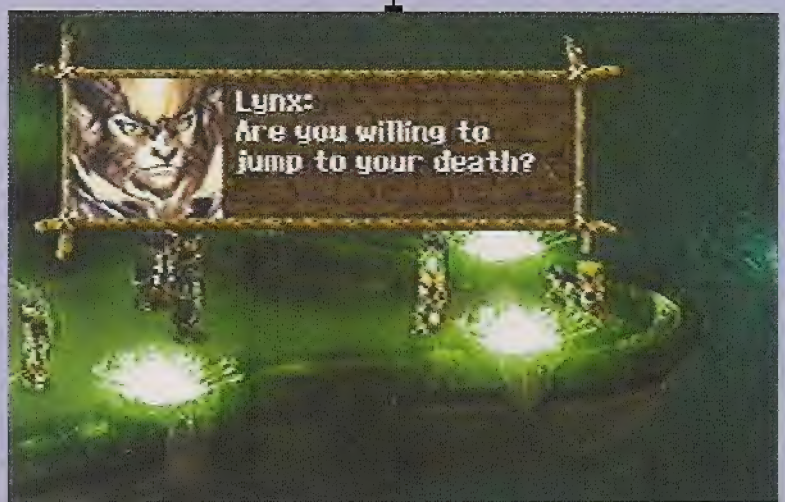
Os guardas atacarão seu grupo, vencendo a batalha, use o trono para chegar ao próximo andar. Na área seguinte, salve seu progresso e entre na segunda porta. Examine a mesa para Kidd encontrar algo, então uma porta secreta se abrirá e dela sairão o general Viper e Lynx. Kidd tem um ódio mortal de Lynx, pois ele destruiu o orfanato onde ela morava e matou todos os seus amigos.



PARTE-K Decisão sobre novos caminhos

Lynx tem o elemento preto, então use as Tech Skills de Serge. Vencendo esta batalha, Lynx enganará a todos e Serge terá uma visão. Quando tudo parecer perdido, Kidd usará **Riddel**, a filha do general Viper, como refém para sair da mansão. Chegando na varanda fora da mansão, seu grupo não terá mais para onde fugir.

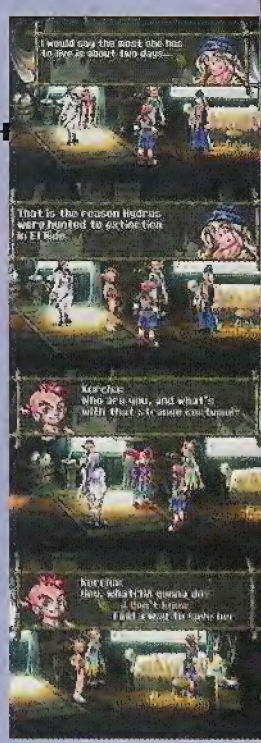
Lynx atacará uma faca envenenada contra Riddel, mas Kidd a salvará, sendo atingida pela faca que a derrubará da **varanda**. Lynx tentará persuadir Serge, mas este pula atrás de Kidd.



Após o incidente, Serge despertará na cabana da vila dos pescadores de Guldove. Do lado de fora, Kidd desmaiará com o efeito do veneno.

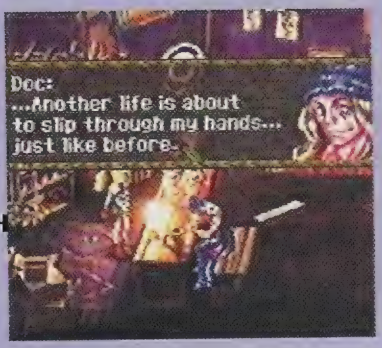
Doc, o médico da vila, informará que não pode salvar Kidd, já que a única cura vem de uma Hydra Humour, o pedaço de uma criatura extinta neste mundo. **Doc** sairá para pensar e em seguida Harle aparecerá para fazer comentários e provocar Korcha.

Depois que ela partir, Kidd conversará com Serge e lhe entregará o Astral Amulet. Korcha sabe que não poderão encontrar o que precisam e duas opções aparecerão. Você terá de fazer uma escolha importante, pois ambas permitirão a você pegar três personagens diferentes. Se você não quiser salvar Kidd, escolha a primeira opção e Korcha não gostará de sua atitude, forçando-o a deixar o Astral Amulet (você poderá recrutar os personagens Macha, Glenn e Doc). Se quiser salvar Kidd, escolha a segunda opção e Korcha ficará feliz em ajudá-lo (você poderá recrutar os personagens Korcha, Razzly e Mel). Agora siga a estratégia de sua escolha.



PARTE-L Não salvar a personagem Kidd

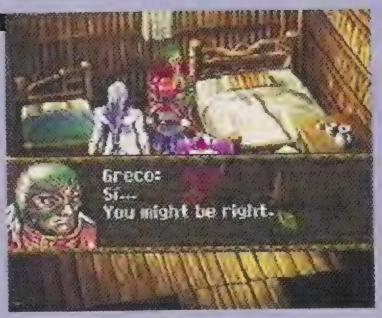
Quando Korcha sair, fale com o homem do lado de fora e troque um item, então ele lhe dará o Pelvic Bone. Adiante invente novas armas para seus personagens e siga para a área seguinte da aldeia. Tente entrar na grande tenda e você verá uma cena dos personagens Doc e Orlha conversando no bar. Suba a escada adiante e entre na tenda, se quiser comprar elementais para seus personagens, depois siga para o lado direito e entre na tenda. Fale com Korcha e ele se recusará a ajudá-lo.



Durante a discussão, sua mãe Macha aparecerá e fará seu filho pedir desculpas, além disso ela se oferecerá para ajudá-lo e estará esperando você no barco (ela também lhe dará mais um Frame). Agora, vá para o outro lado da aldeia, onde encontrará a cabana da shaman. Steena e Direa o ajudará com informações sobre este mundo e alguns detalhes sobre os seis deuses dragões. Sua missão é ir até o Fort Dragonia e descobrir o resto por você mesmo. Visite o bar onde Orlha e Doc conversavam. Lá você encontrará um anão, fale com ele duas vezes para ganhar o Green Tinkler. Volte para a entrada da cidade e fale com Macha para levá-lo para a cidade de Termina.

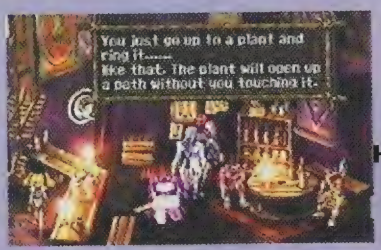
Tente sair desta cidade e você ouvirá a conversa de Glenn, então volte para falar com Macha. Glenn precisa de um barco para ir ao Fort Dragonia, por isso ele entrará em sua equipe juntamente com Macha.

Lembra-se daquele santuário onde você vendeu as flores para Glenn e Riddel? Vá para lá, mas no caminho fale com a vidente, isto é, se Guile foi seu guia para a mansão de Viper Manor e estiver no grupo de exploração agora, assim você ganhará um item. Chegando ao santuário, o personagem Greco estará fazendo um funeral e, após a cena, entre em sua casa e fale com ele para recrutá-lo. (Confira a continuação na parte N).



PARTE-M1 Salvar a personagem Kidd

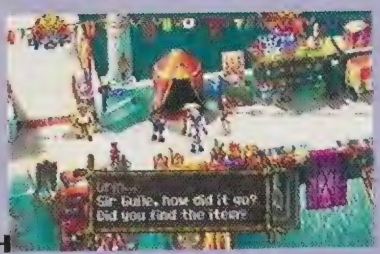
Tendo o Astral Amulet, saia do quarto e vá explorar a aldeia. A ajudante de Doc mandará você visitar a shaman da vila para saber o que deve fazer.



Korcha ficará esperando você em seu barco, aproveite e fale com o homem parado alí perto e troque um item qualquer com ele. Quando for embora, o homem lhe dará o Pelvic Bone. Adiante, crie novas armas para seus personagens e siga para a área seguinte da aldeia.

Tente entrar na grande tenda e você verá uma cena dos personagens Doc e Orlha conversando no bar. Suba a escada adiante e entre na tenda, se quiser comprar elementais para seus personagens, depois siga para o lado esquerdo onde encontrará a cabana da shaman. Steena e Direa o ajudará com informações sobre este mundo e alguns detalhes sobre os seis deuses dragões. Sua missão é ir até o Fort Dragonia e descobrir o resto por você mesmo, mas você deverá salvar Kidd primeiro.

Fale com Steena para maiores detalhes e depois visite o bar onde Orlha e Doc conversavam. Lá, você encontrará um anão, fale com ele duas vezes para ganhar o Green Tinkler. Vá falar com Korcha para ele levá-lo até a cidade de Termina e fale com ele novamente para recrutá-lo. Lembra-se daquele santuário onde você vendeu as flores para Glenn e Riddel?



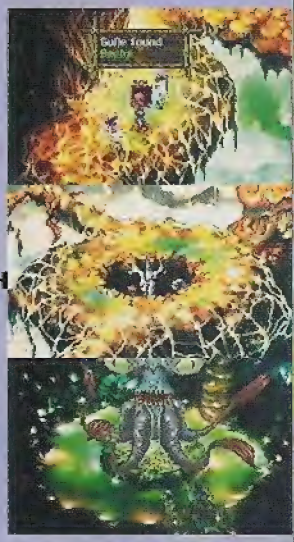
Vá para lá, mas no caminho fale com a vidente, isto é, se Guile foi seu guia para a mansão de Viper Manor e estiver no grupo de exploração agora, assim você ganhará um item.

PARTE-M2 Encontrando o antídoto

Chegando ao santuário, o personagem Greco estará fazendo um funeral, depois da cena entre em sua casa e fale com ele. Greco se unirá à sua equipe, só então saia da cidade de Termina e siga para Opassa Beach. Na praia você verá o **portal** que liga os dois mundos, use o Astral Amulet para voltar para seu mundo (Home World).

Passe em Arni Village e fale com a garçonete novamente (depois entregue o Book of Poems para ela no outro mundo), logo depois vá para Hydra Marshes. Neste mundo, a cura para Kidd existe, entre no pântano e suba no fungo à esquerda, mais adiante. Um inseto gigante passará por seu grupo e na área seguinte seu grupo encontrará uma criatura chamada Beeba. Ele desafiará seu grupo para uma batalha.

Vencendo o desafio, Beeba pedirá desculpas e lhe dará a Beeba Flute, na área seguinte haverá outro Beeba. Fale com ele e escolha a primeira opção para enfrentá-lo (a batalha será igual a anterior). Ao vencer esta batalha, Beeba lhe dará um elemento Bushbasher. Chegando na área seguinte, use a Beeba Flute para chamar o inseto gigante, Wingapede, para uma batalha (seu elemento é verde). Vencendo-o, o **chão** rachará, revelando uma caverna secreta, vá salvar seu progresso e examine a rachadura para seu grupo cair sobre um monstro que desmaiará.

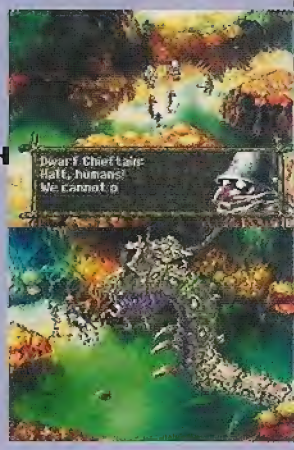


Vá falar com a fada presa na gaiola, isso fará com que o monstro acorde para enfrentar você.

PARTE-M3 Enfrentando a poderosa Hydra

Este monstro é Pentapus e seu elemento é azul. Use seus melhores ataques e mantenha seu HP cheio, conseguindo vencer esta batalha, abra a gaiola e a fada **Razzly** se apresentará e acompanhará sua equipe (não deixe de abrir o baú ao fundo).

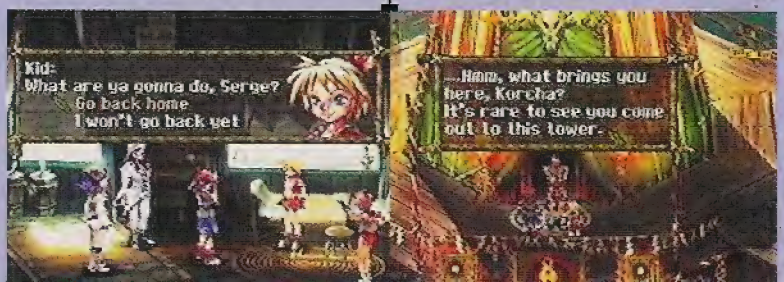
Escale a parede para voltar ao pântano e encontre um Record of Fate. Dele siga para a direita, indo pelo caminho de cima para encontrar alguns anões escavando. Eles não gostam de humanos, alegando que a humanidade destruirá o planeta com sua revolução. Esses anões são os Hi-Ho Dwarves, possuem o elemento amarelo e enfrentará você para proteger a Hydra. Esta batalha é um pouco difícil, mas conseguindo vencê-la, um dos anões fugirá. Siga o anão e, na área seguinte, ele evocará a **Hydra**, que tem o elemento amarelo. Vencendo-a, examine o corpo dela para pegar o remédio Hydra Humour, que salvará Kidd. O anão dará um sermão sobre os humanos terem o instinto de destruir a natureza. Volte para Opassa Beach e vá para o Another World, depois siga para a cidade de Termina e volte para Guldove.



PARTE-M4 Buscando novas informações

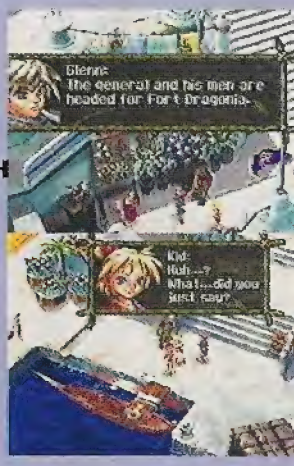
Entregue o Hydra Humour para Doc preparar a cura para Kidd, que logo estará fora de perigo e conversará com Serge. Doc escutará a história de Serge ter viajado entre dois mundos, explicando como conseguiu o antídoto. Durante a noite, uma jovem roubará os elementais de Kidd, que acordará muito bem.

Durante a conversa, você terá de escolher entre **duas** opções. Escolha a primeira para ajudar Kidd a procurar o Frozen Flame.



Logo, todos ficarão sabendo que os elementais de Kidd desapareceram e Korcha sabe que foi sua irmã, Mel. Esta sairá correndo e você terá duas opções, escolha a primeira para recuperar os elementos de Kidd e na segunda vez escolha a segunda para ir atrás de Mel.

Suba a escada ao lado do bar e siga para o lado esquerdo. Fale com as pessoas para saber que Mel está na torre residencial. Siga para o outro lado da vila e ao encontrar Mel, ela devolverá o que roubou de Kidd. Agora, fale com Korcha para ele levá-lo para a cidade de Termina. Na entrada da cidade, você escutará uma conversa de **Glenn** sobre o boato do general Viper estar no Fort Dragonia.



Ouvindo isso, volte ao cais e fale com Korcha para ele ficar em sua equipe, mas ele pedirá para Kidd ser sua esposa. Você terá duas opções, escolha qualquer uma delas. (Confira a continuação na parte N).

PARTE-N O caminho para o Fort Dragonia

Visite a mansão de Viper Manor e acabe com o robô que vigia a entrada, não deixando de pegar o item atrás do portão. Vá ao laboratório de Luccia e liberte o **cozinheiro**.

Depois, vá para a biblioteca e vasculhe atrás da mesa para abrir uma passagem secreta, onde ganhará mais um Frame.

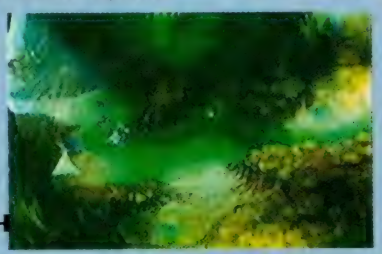
Em seguida vá até o elevador da mansão, chegando até onde Lynx apareceu pela primeira vez e visite a varanda de onde Kidd caiu. A cientista Luccia estará lá, fale com ela para saber de seu novo trabalho sobre uma nova forma de vida.

Reviste a varanda e depois volte ao laboratório para falar com Luccia novamente e ela se unirá à sua equipe (se você colocá-la no grupo de exploração, poderá pegar o item dela sobre a mesa). Visite o Hydra Marshes, mas seu grupo perderá HP ao andar no pântano. Siga até o segundo homem no caminho e

suba à esquerda. Siga o caminho pelos fungos e, chegando ao final, haverá dois homens que lhe darão o item **Safety Gear**, que permitirá a você, quando usar este item, andar no pântano sem perder HP.

PARTE-O A invasão da ilha do eremita

Volte para o pântano e siga para a área seguinte, indo pelo caminho na parte de cima da tela. Aproxime-se da raiz sobre o tronco e use o item Green Tinkler para passar.



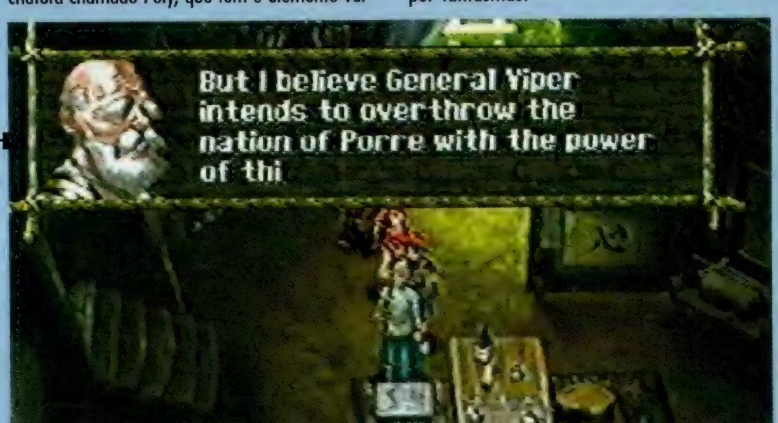
Quando você chegar na área, onde há um **Record of Fate**, vá para o lado direito, indo pela trilha de baixo. Na área seguinte, siga o caminho de baixo novamente e entre na pequena caverna dentro do pântano para pegar o Good Backbone. Voltando até a área do Record of Fate , siga o caminho de cima e você encontrará dois monstros conversando.

Eles o atacarão em seguida e derrotando-os, pegue o item Life Sparkle no baú submerso no pântano e volte para a mansão de Viper Manor. Vá até a varanda e use o Life Sparkle na flor para que o personagem **NeoFio** ganhe vida e entre em sua equipe.

Feito isso, use seu barco para chegar na ilha Hermit's Hideaway. Você deverá conversar com o único habitante desta ilha, mas Harle e Lynx chegarão primeiro. Harle conversará com você e atacará em seguida. O elemento de Harle é preto e quando você vencer a batalha, ela fugirá e Radius aparecerá. Ele lhe dará respostas a respeito de Glenn e Riddel, pois Radius foi o melhor amigo de Garai, o pai de Glenn.

PARTE-P A aparição do navio fantasma

Dario, o irmão mais velho de Glenn, morreu misteriosamente há algum tempo. Sem estes guerreiros, Lynx poderá encontrar o lendária Frozen Flame, com a ajuda do general Viper, e com isso prejudicar o mundo com mudanças no tempo. Após algumas explicações, **Radius** pedirá para você descansar antes de voltar para o mar, pois há rumores de um navio fantasma que rouba as almas das pessoas. Na manhã seguinte, pegue seu barco e entre na neblina perto das corredeiras e escolha a segunda opção para subir abordo do navio S.S. Invecible. Chegando no convés do navio, um bando de piratas cercará seu grupo e o capitão Fargo fará um interrogatório para saber se o seu grupo está ou não em aliança com o general Viper. Após ouvir tudo o que aconteceu, Fargo testará você em batalhas. A primeira delas será contra alguns Man-O-War, a segunda será contra uma criatura chamado Poly, que tem o elemento vermelho. Vencendo estas batalhas, você enfrentará Fargo que tem o elemento azul. Vencendo esta batalha, seu grupo desmaiará e acordará em um quarto do navio, mas antes Serge terá um sonho. Nesta hora, o navio será atacado por fantasmas.



PARTE-Q Encontrando a criatura Pip

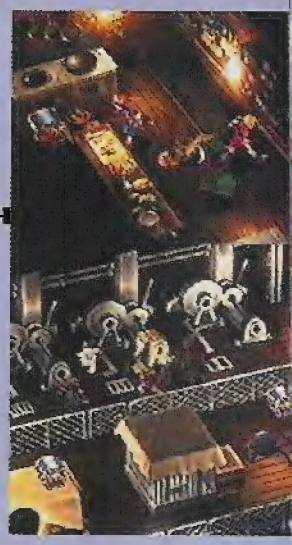
Você terá de enfrentar algumas batalhas para salvar a tripulação de Fargo. Após a primeira batalha, fora do quarto tente abrir a porta da direita para descobrir que você precisa de uma chave.

Fale com todos as **pessoas** que encontrar e

acabe com todos os fantasmas em seu caminho, inclusive os que atacam os marinheiros. Não deixe de visitar os quartos para encontrar itens e, feito isso, suba a escada e reviste todo o andar de cima.

Entrando na cozinha, use o sistema de ventilação para chegar no quarto ao lado. Ajude os marinheiros e do lado de fora do quarto, caso tenha ajudado toda a tripulação, você conseguirá a chave com o homem à direita. Pegando a chave, vá para o andar abaixo e abra a porta no final do corredor.

Do lado de fora do navio, fale com o marinheiro para ele recarregar seu HP e siga para escada à esquerda. Aparecerão alguns fantasmas no caminho e, ao entrar na porta seguinte, você avistará **Pip** (caso o tenha libertado no laboratório de Luccia).



Tente falar com Pip e ele fugirá, siga-o e colete os itens que encontrar. Quando Pip desistir, ele entrará em sua equipe, independente de sua escolha, para realizar o sonho de conhecer o mar.

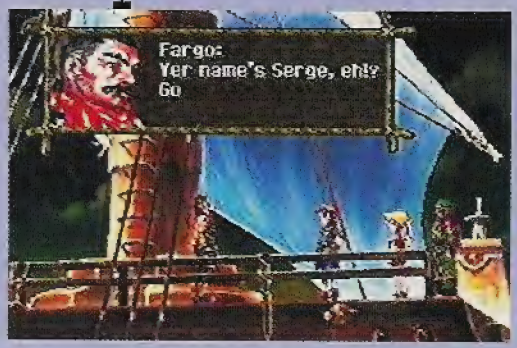
Subindo a escadaria ao lado, salve seu progresso e continue subindo.

PARTE-R Cumprindo eventos paralelos

Chegando ao convés, os piratas estarão lutando e você terá de ajudar **Fargo**. Ele mandará você guiar o navio e, independente da resposta que escolher, você enfrentará o monstro Dead Head que é do elemento preto.

Use magias elementais brancas e Tech Skills, vencendo esta batalha, a neblina que cobria o oceano se dissipará. Fargo dirá que para chegar ao Fort Dragonia, você terá de atravessar o Mont Pyre, um lugar tomado por lava vulcânica. Após este evento, visite a vila de Guldove.

Se você salvou Kidd, fale com Mel e ela se unirá à sua equipe. Caso você não tenha salvado Kidd, fale com ela e depois com Doc para receber o Astral Amulet. Doc voltará a acreditar na



medicina, unindo-se à sua equipe para descobrir mais sobre a vida. Feito isso, visite Opassa Beach e vá para o Home World, indo para Arni Village em seguida.

Caso tenha recrutado a personagem Razzly, ponha-a em seu grupo de exploração. Vá ao pier e fale com o **pescador**, ele se oferecerá para levá-lo para a Water Dragon Isle por 100 G. Os eventos descritos a seguir acontecerão se Razzly estiver em seu grupo de exploração, caso contrário alguns acontecimentos não ocorrerão.

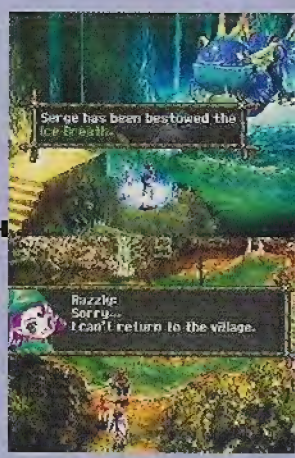
PARTE-S A invasão da ilha das fadas

Use as plantas aquáticas para chegar ao outro lado (ou nas inclinações laterais, onde encontrará itens). Salve seu progresso e pegue um item atrás da cachoeira.

Na área seguinte, **Razzly** verá sua família sendo atacada por anões, eles querem dominar a ilha, já que os humanos os expulsaram de seu lar em Hydra Marshes. Acabe com todos os anões e entre na caverna adiante, acabando com todos que encontrar no caminho.

Chegando na área abaixo da cachoeira, salve seu progresso e continue avançando. Derrote o anão para pegar um item atrás da cachoeira e, mais abaixo, o líder dos anões comandará um ataque com a máquina Hi-Ho Tank do elemento amarelo. Ponha elementais Recove rAll em seus personagens. Use as Tech Skills de todos, mantendo cuidado com o HP de seu

grupo. Vencendo o Hi-Ho Tank, os anões fugirão e, caso Razzly esteja no grupo de exploração, ela encontrará sua irmã Rosetta. Razzly deixará sua equipe, entre na caverna adiante para encontrar o Water Dragon. Ele lhe dará o **Ice Breath** e a evocação Frog Prince. Agora, volte para Arni Village e Razzly voltará para sua equipe. Visite Opassa Beach e volte para o Another World. Pegue seu barco e vá para Pyre Shore do outro lado da ilha, para chegar em Mount Pyre.



EMBUSCA DOS DRAGÕES

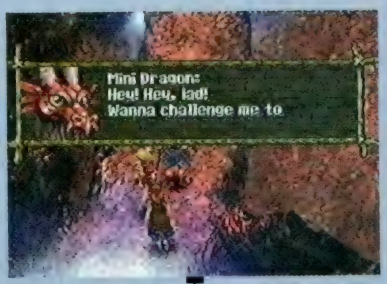
SEGUNDO CAPÍTULO

Com o portal dimensional aberto, Serge pode vagar entre seu mundo e o mundo alternativo. Ainda que os mundos sejam iguais, muitos acontecimentos tomam rumos diferentes. Como se não bastasse, ainda existem Lynx e Harle, que parecem conhecer Serge muito bem, mas algo muito maior está para acontecer.

PARTE-A Enfrentando os seres Dragon Devas

Em Mount Pyre, o caminho é formado por lava vulcânica. Entre nela para abrir o baú no canto esquerdo e só então use o Ice Breath para congelar a lava.

Use ataques elementais baseados na cor azul contra os inimigos desta área (leve um personagem de elemento azul e equipe a evocação Frog Prince). Chegando na área seguinte, Solt e Peppor estarão no caminho e lutarão com você. Logo que derrotá-los, ignore o caminho à direita e siga em frente. Continue até encontrar o Record of Fate e salve seu progresso. Entrando na caverna seguinte, você enfrentará o Fire Dragon, ele tem o elemento vermelho. Use Tech Skills e elementais azuis, ficando atento com o HP de seu grupo.



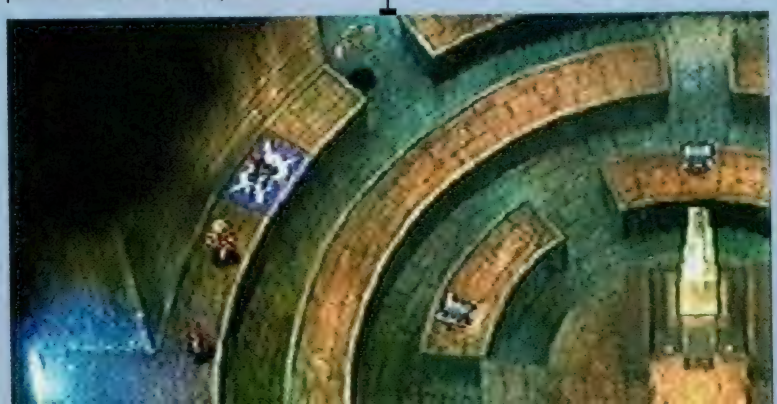
Vencendo a batalha, salve seu progresso e continue pela caverna. Mais adiante, os Dragon Devas, os guerreiros mais fortes de Viper Manor, aparecerão para enfrentá-lo. Eles são Zoah, Marcy e Karsh com os elementos amarelo, azul e verde respectivamente. Comece atacando Karsh ou Zoah e deixe Marcy por último, mas fique atento com o HP de seu grupo. Vencendo a batalha, todos fugirão e Harle aparecerá mais uma vez dando-lhe duas opções (escolha qualquer uma delas).

PARTE-B Explorando o Fort Dragonia

O caminho a seguir o levará para o Fort Dragonia, um castelo construído há anos pelos répteis. Serge reconhecerá a estrutura que é a mesma de seu sonho. Uma vez dentro do castelo, do outro lado da ponte haverá uma sala circular com quatro entradas e um Record of Fate (salve seu progresso). Para continuar, você terá de resolver os puzzles e desativar quatro cristais de energia. Entre na primeira entrada à direita e avance até encontrar uma coluna com a figura de um dragão no alto. Mexendo nela, aparecerão as direções Norte, Sul, Leste e Oeste. Cada uma delas o levará a um ponto da sala abaixo.

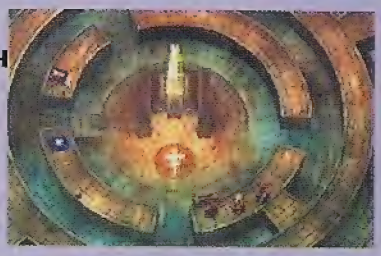
Escolha uma direção e veja o resultado, depois volte para estátua e tente uma nova direção. Você poderá enfrentar inimigos e pegar itens, mas é obrigatório desativar o cristal vermelho. Feito isso, volte para a sala circular e vá para a entrada do lado esquerdo.

Após a ponte, você entrará em um labirinto. Para solucionar o puzzle deste labirinto, você terá de usar a ordem dos personagens. Chegando do outro lado do labirinto, haverá uma figura no canto esquerdo no chão, que trocará a ordem dos seus personagens. Pise no bloco, entre na sala ao lado e pise nos pontos verdes do chão para ativar um caminho no labirinto.

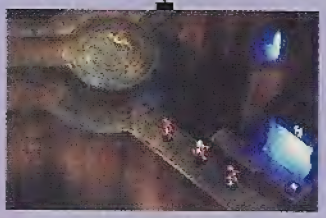


PARTE-C Acionando as chaves cristais

Faça isso uma vez e visite o labirinto, seu objetivo é ligar dois **caminhos** perto de onde está e pisar no botão para ativar uma escadaria do outro lado. Depois troque a ordem dos personagens, usando o botão **Select** e pise nos três pontos verdes para ativar outra ligação. Fique mudando a ordem dos personagens até a parede de onde surgiu uma escada se unir à parede com uma placa em cima, mexa nesta e o cristal amarelo ficará acessível (pegar os itens, ficará a seu critério).



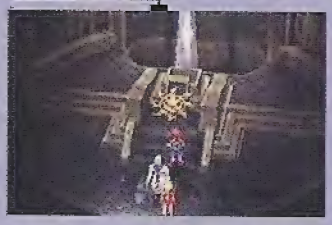
Voltando para a sala circular, entre na passagem de cima, à esquerda. Ela o levará a uma **estrutura** de pedra que se moverá de acordo com os baús que você abrir ou fechar. Ligue a primeira parte da estrutura e, do outro lado, faça a plataforma ficar rente à porta se quiser uma batalha, ou mova a plataforma totalmente para o lado oposto. Acesse a estrutura pelo outro lado e atravesse, baixando a escada que dá acesso ao chão. Entrando na sala adiante, você enfrentará o chefe Giant Gloop do elemento azul. Acabando com ele, desative o cristal azul. Voltando para a sala circular, entre na última porta e prepare-se para entrar em um outro labirinto. É aconselhável explorar todas as áreas deste lugar, pois há bons itens.



O caminho mais rápido é subir a primeira **escadaria** e seguir até o final, mas não deixe de acionar a escada quando passar perto do botão. Chegando na última sala, você enfrentará o chefe Taurusoid do elemento verde. Derrotando-o, desative o cristal verde e do centro da sala circular subirá uma plataforma.

PARTE-D O passado de Serge no outro mundo

Salve seu progresso e entre na plataforma. Você enfrentará o chefe **Sumo Fagun** do elemento branco. Seus ataques variam de acordo com sua aparência. Use elementos pretos quando ele começar a atacar, mas de início use ataques físicos. Vencendo a batalha, desative o cristal branco.

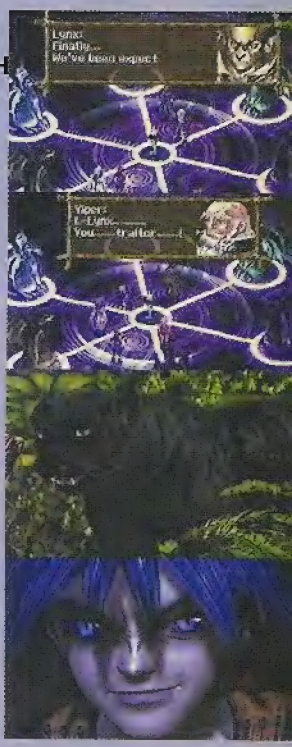


Um elevador aparecerá adiante e, chegando ao andar de cima, siga para a direita. Quando chegar ao cristal preto, você enfrentará o chefe **Bunyip** dos elementos vermelho e preto. No começo use ataques físicos, quando ele mostrar sua verdadeira forma, use as Tech Skills e mantenha seu HP cheio. Ao desativar o cristal preto, a plataforma central da sala anterior estará funcionando.

Você poderá visitar os outros caminhos que levam até a outros itens interessantes, depois use a plataforma para chegar no alto da torre. Chegando na porta adiante, Serge terá aquela mesma visão de seu sonho. No centro da sala, o general Viper não permitirá que você permaneça no recinto e o atacará. O elemento dele é amarelo, use ataques físicos e Tech Skills. Ao ser derrotado, o general Viper será traído por **Lynx**, que o apunhalará pelas costas. Em seguida, Lynx o enfrentará.

Use ataques físicos, Tech Skills e elementais brancos. Vencendo a batalha, Lynx explicará que matou Serge neste mundo, quando ele ainda era criança. Serge e Lynx trocarão de personalidade. Lynx assumirá o corpo de Serge e manipulará Kidd.

Você travará uma batalha contra seu grupo e perderá. Kidd então percebe que há algo de errado com Serge, pois ele citou o nome de Lucca (a mulher que criou Kidd), mas Kidd nunca havia mencionado este nome. Lynx levará Kidd e a jóia para o outro mundo. Isso desativará o portal dimensional, deixando Serge preso entre os dois mundos.



PARTE-E Preso entre dois mundos

Você assumirá o papel de Lynx, com a personalidade de Serge. Neste lugar estranho, balance o galho de cerejeira diante da caverna, uma figura sairá para pegar a fruta.

Aproveite o momento para entrar na casa e lá você conhecerá uma velha chamada **Sprigg**. Ela não gostou de você invadir sua casa, tente sair e ela se unirá a você para conhecer o mundo real. Desça na escada dentro da casa para salvar seu progresso e então saia. Suba a ladeira e use a caverna para chegar na parte de cima, empurre a **pedra** para ter acesso a um item na parte de baixo. Depois, entre na porta no alto da montanha, para chegar na torre.

Na torre, Harle aparecerá e contará sobre a sua troca de identidade (as decisões que você fizer aqui, não afetarão o jogo). Quando Harle desaparecer, o verdadeiro Lynx aparecerá e entrará em algumas portas.

Você estará no andar de cima ou no de baixo, apenas entre nas mesmas portas que ele entrar e você encontrará a saída deste lugar. Harle se unirá a você e entregará o Astral Amulet.

Agora equipe seus personagens e mexa na alavanca abaixo para abrir um caminho. Enfrente os inimigos e recolha os itens, acione a alavanca e siga o outro caminho para chegar a um buraco, que o levará para o mundo real.

PARTE-F Tentando ativar o portal

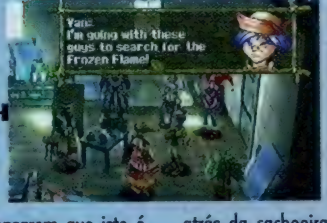
Você aparecerá em Hydra Marshes (Home World), Harle sugere que todos vão para Opassa Beach, e voltar para o Another World. Mas antes explore Hydra Marshes e mate os inimigos com Sprigg, para que ela possa se transformar em monstros.

Voltando para Opassa Beach, o portal dimensional não estará ativo e você não poderá ir para o outro mundo. Vá para Arni Village e fale com a mãe de Serge. Após ouvir a história de seu filho sobre a viagem entre dois mundos, Marge contará a história de uma estranha tempestade que ocorreu há alguns anos no Sea of Eden. Em seguida, Radius entrará na cabana e o desafiará, pensando que você é Lynx.

Radius possui o elemento verde, vença-o e ele perceberá que você não é inimigo. Ele tentará ajudá-lo e entrará em sua equipe. Agora vá para a cidade de Termina, você terá de encontrar o general Viper. Neste mundo, ele desapareceu a três anos e o exército dominou muitos lugares. Você terá de passar novamente por Fossil Valley. Chegando na cidade de Termina, o exército controla o lugar, mas todos o respeitarão pensando que é o verdadeiro Lynx. Vá para a loja de **Zappa**, o exército está tentando fechá-la. Fale com Zappa duas vezes e ele entrará em seu grupo e lhe dará o Smiths Spirit, que permitirá a você criar suas armas.

PARTE-G Alterando as ações de um mundo

Ao sair da loja, vá para a casa ao fundo. Entre no quarto para encontrar **Van**, fale com ele e você ouvirá uma longa história.



Ele falará de seu sonho de encontrar o Frozen Flame, apesar de muitos pensarem que isto é apenas uma lenda. Van se juntará à sua equipe, então vá para a entrada da cidade e tente ir para o cais, o guarda dirá para você procurar o comandante Norris para ter sua permissão.

Visite a **loja** de elementais e compre o que você não tiver. Entre no quarto desta loja e Lisa dirá que seu pai está colhendo cogumelos na Shadow Forest. Vá para lá e colete todos os itens que encontrar no caminho. O pai de Lisa estará acampado dentro daquela caverna atrás da cachoeira. Ele procura um cogumelo raro, então saia para o outro lado da floresta e entre na grande árvore. No caminho, haverá um jovem e um monstro diante do buraco na parede, mate o monstro para ajudar o pai do garoto a sair e assim ganhará o Mushroom.

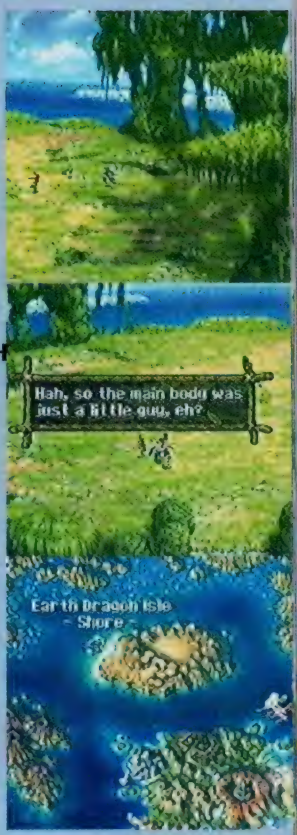
Dê este item para o pai de Lisa e ele por acidente se transformará no personagem Funguy. Então ele se unirá a você para poder voltar ao normal, abra o baú desta caverna e entre novamente na grande árvore.

PARTE-H Enfrentando o garoto da estrelas

Se você falou com o soldado vigiando a entrada do cais de Termina, mais adiante, na grande árvore, você terá acesso ao subterrâneo da mansão de **Viper Manor**.

Dê a volta nos esgotos e suba a escada que o levará para a prisão, lá você encontrará o comandante Norris na última sala. Ele estará investigando o que aconteceu e estranhará a atitude de Lynx. Radius explicará tudo, Norris dirá o que descobriu e o que aconteceu nos últimos tempos para Viper Manor ficar na atual situação. Ele se unirá à sua equipe. Todos irão para o cais da cidade de Termina. Vá de barco para El Nido Triangle, posicione-se no centro do ponto azul e examine o lugar para descer ao fundo do oceano. Siga a trilha submarina para encontrar o Star Fragment.

Ao pegá-lo, suba para superfície e vá de barco para a Sky Dragon Isle e fale com todas as pessoas. Suba a montanha e certifique-se de ter seus personagens com equipamentos atualizados. No alto da montanha, examine o baú para atrair um alienígena gigante chamado Mega Starky. Ele quer o Star Fragment e lutará por ele. **Mega Starky** é do elemento branco, mantenha com sua equipe muitos elementais de recarregar HP e reviver personagens. Use elementais Diminish para minimizar os danos sofridos e use Tech Skills e ataques físicos, além de manter o HP sempre cheio. Vencendo a batalha, o alienígena tentará fugir. Persiga-o e fale com ele. Em seguida, **Starky** se unirá à equipe e, depois disso, fale com o homem nesta mesma área. Ele lhe dará um novo Frame.



PARTE-I A união entre humanos e não-humanos

Seu próximo objetivo é a Earth Dragon Isle (deixe Sprigg em seu grupo de exploração), fale com as pessoas e depois siga para a grande **duna** de areia ao fundo, para ser tragado para o subterrâneo.

Chegando lá, deixe a areia levá-lo para o canto esquerdo, onde pegará um item. Mate os inimigos com Sprigg para poder se transformar nos mesmos, isso é muito importante no momento.

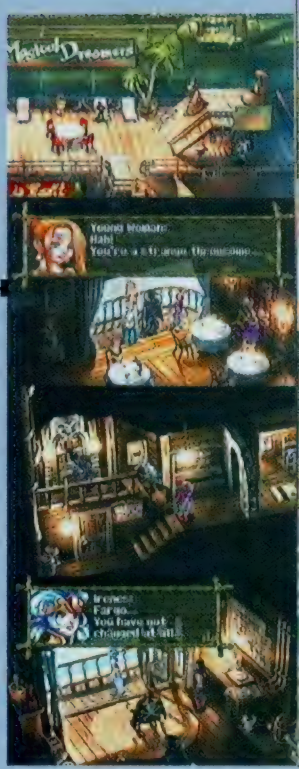
Escale a parede, pule no buraco e este o lançará para a superfície, pois alguma coisa bloqueia o caminho abaixo. As pessoas ficarão felizes por você descobrir a entrada subterrânea. Vá de barco para a ilha Marbule, onde você encontrará o grande explorador Toma. Fale com ele e vá dormir na primeira cabana (examine a cama).

Durante a noite, você ouvirá vozes e poderá sair para investigar (escolha a primeira poção). Você verá uma sereia chorando, pouco depois, Toma aparecerá para explicar. Na manhã seguinte, a sereia o seguirá ao navio **S.S. Zelbess.**

Pegue seu barco e vá atrás do navio do capitão Fargo. Tudo está bem diferente neste mundo e o roqueiro Nikki e sua banda são um meio de diversão para os turistas. Entre no navio e vá para a cabine do capitão, mas antes visite as outras instalações e você encontrará a dançarina **Miki**.

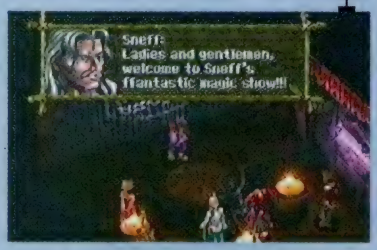
Ela perguntará se você é seu fã, escolha a primeira opção para dizer que é e ela irá embora em seguida. Chegando na cabine do capitão, você encontrará Fargo conversando com a sereia Irenes. Fargo parece ter se envolvido com Zelbess, a irmã de Irenes.

A união de um humano e um não-humano parece ter trazido desgraça para a ilha Marbule e Irenes pede ajuda para encontrar uma música especial e livrar a ilha dos espíritos do mal para que os não-humanos voltem a viver lá.



PARTE-J A outra versão do capitão Fargo

Fale com Fargo, depois vá ao andar de baixo e examine as portas (a primeira porta do lado esquerdo é um hotel, salve seu progresso lá). Entrando na porta adiante, você assistirá a um show de magia com o feiticeiro Sneff.

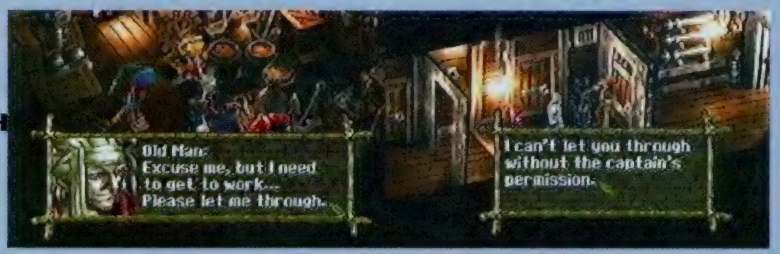


Ele impressionará algumas pessoas e transformará um homem em um gato para provar que isso não é apenas uma ilusão. Depois do show, saia e vá falar com o guarda na porta adiante. Ele não o deixará entrar, para participar do Grand Slam, sem a permissão de Fargo. Entre na porta ao lado para ver uma pessoa que parece saber o que realmente aconteceu em Marbule (escolha a segunda opção).

O indivíduo não falará muito, saia e vá falar com Fargo para pedir permissão para entrar no Grand Slam.

Fargo ficará bravo por você querer saber demais sobre Marbule e permitirá a sua entrada no Grand Slam, se vencê-lo no cassino. Mas se perder, ele ficará com seu barco. Entre na sala abaixo da cabine de Fargo e você verá Sneff perdendo e sendo obrigado a trabalhar para pagar Fargo. Todos sairão e você terá de jogar, não importa o que faça agora pois a roleta é uma farsa e você perderá, sendo obrigado a ficar no navio. Você dependerá muito da sorte. Perdendo seu barco, vá para o hotel no andar abaixo e você notará algo estranho.

Parece que há uma sala secreta embaixo do cassino e o jogo é armado para Fargo sempre ganhar. Para ter acesso sem chamar atenção você terá de ser pequeno. Vá ao show de Sneff e ele chamará seu grupo para transformá-los em gatos, depois saia e explore o navio. Vá ao hotel, suba a escada e você descobrirá como Fargo sempre ganha. Pegue o item Handle, saia do hotel e vá para o andar de cima. Entre na cozinha pelo buraco ao lado da porta e pegue o item no baú, depois fale com o gato para ganhar um novo Frame.



PARTE-K Desvendando as trapaças

Vá ao convés do navio e suba no mastro para ter acesso ao navio de Nikki, isto é, se quiser ver uma conversa interessante (não é obrigatório). Feito isso, volte para a sala de show e vá falar com Sneff na sala ao lado, para ele fazer seu grupo voltar ao normal.

Visite a cabine de Fargo e Nikki descobrirá que o capitão é seu pai. Depois da conversa, fale com Fargo para jogar novamente e espere ele jogar primeiro. Ao perder, ele devolverá seu barco e permitirá sua entrada no Grand Slam. Fale com o guarda que vigia a porta e do outro lado você avistará aquele homem estranho.

Ele ficará entrando nas portas, apenas siga-o. Quando encontrá-lo, pergunte a ele sobre o Dead Sea e uma luta terá início. Este inimigo é do elemento branco, use os elementais Diminish, Weaken e Strenghten para facilitar a batalha.

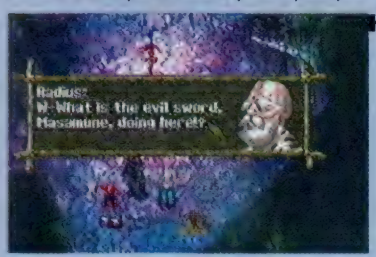
Vencendo-o, ele lhe dará o Fiddler Crab, que abrirá a Death's Door, na entrada do Dead Sea. Em seguida, Nikki convidará seu grupo, mas o homem estranho teme que a tragédia ocorrida com Fargo e Zelbess se repita com Nikki. Desça a escada ao fundo para chegar no Grand Slam, que é uma competição entre monstros e você poderá enfrentar a campeã Janice. Se você a derrotar três vezes seguidas, ela se unirá à sua equipe. Se você usou Sprigg para matar todos os monstros que encontrou, então o seu menu de monstros terá uma boa variedade. Apenas as duas primeiras batalhas são difíceis e você terá de lutar e conhecer as habilidades elementais e fraquezas de seus monstros. Caso não consiga ganhar, volte mais tarde quando tiver monstros mais fortes. A cada batalha vencida, você ganhará um prêmio diferente.

PARTE-L Encontrando a espada do mal

Volte ao cassino para ver Sneff ganhar e poder ser livre novamente. Visite-o em sua cabine de shows e ele se unirá à sua equipe.

Depois, vá ao convés do navio, suba no mastro e use a plataforma para chegar ao navio de Nikki. Entre no vestiário no andar de baixo, se você concordar em ajudar os Magical Dreamers, Irenes se unirá à equipe (escolha a primeira opção). Nikki revelará o plano de como tirar os monstros de Marbule.

Vá para o seu barco, siga para o Dead Sea e use o item Fiddler Crab para abrir a passagem. Salve seu progresso e mais adiante a espada do mal, a **Masamune**, estará bloqueando o caminho com sua energia maligna. Radius conhece bem o poder desta espada e pede para

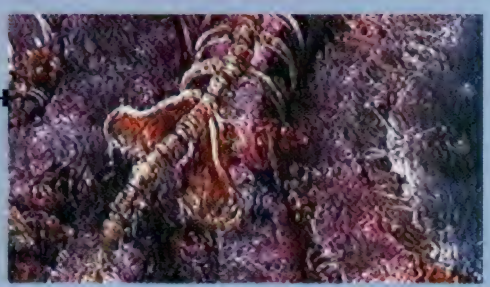


todos se afastarem, o único meio de anular o poder da Masamune é com a espada sagrada que está no túmulo de Garai. Mas para ter a espada sagrada, você terá de pertubar o sono de Garai. Suba no barco e vá para a Hermit´s Hideaway.

Chegando na ilha, Radius contará que antigamente ele e Garai treinavam juntos. Em um certo dia, eles estavam em uma expedição e Radius pegou a espada Masamune, pensando não ter perigo algum. Então Radius pegará o item Garai's Keepsake e pedirá para irem para a Isle of the Dammed (a ilha ao lado). Nesta ilha, dê a volta no muro e derrote o **inimigo** luminoso em seu caminho.

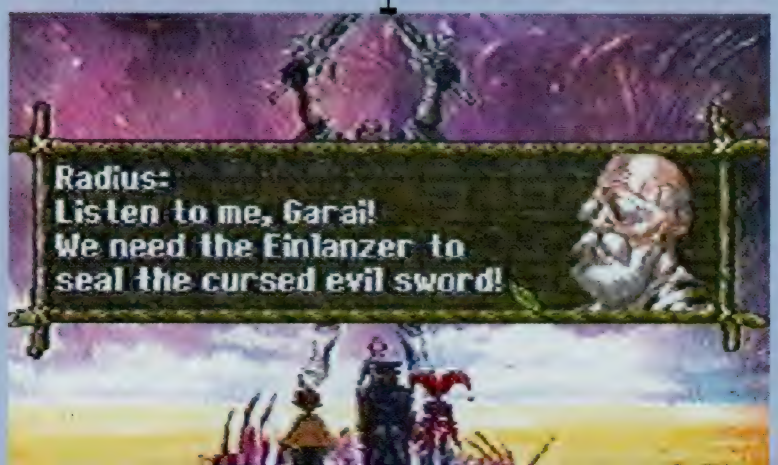
PARTE-M Visitando o túmulo de Garai

Ele abrirá uma porta para a área seguinte, o caminho certo é ir por dentro da **ossada** de dragão e ir para baixo. Você sairá diante de um espelho no canto superior esquerdo, use o Garai's Keepsake para atravessá-lo.



Na área seguinte, dê a volta até chegar á porta no centro da estrutura (atraia a atenção do inimigo para uma porta mais abaixo e derrote-o alí, para pegar um item).

Entre na porta ao centro da estrutura para chegar ao **túmulo** de Garai. Equipe seus personagens com recarregadores de HP, Revive, LoRes e HiRes. Use tudo que puder, especialmente as Tech Skills, pois o espírito de Garai, que é do elemento branco, é muito forte. Ele clamará vingança por sua morte, Radius se lembrará que o matou por estar sendo controlado pela espada.



Garai só entregará sua espada sagrada se for derroto. Ao vencê-lo, você ganhará a espada Einlanzer e com ela, volte para o **Dead Sea** e Radius se encarregará de banir a espada Masamune.

Na área seguinte, você estará dentro do Dead Sea. Parece que o tempo parou nesta região e as ondas do mar foram congeladas. Siga para o Record of Fate adiante e entre nas ruínas, você chegará a uma estrada futurista e mais adiante enfrentará um inimigo muito forte chamado High Way Man do elemento azul. Vencendo-o, atravesse a área e continue até o próximo Record of Fate.

PARTE-N As ruínas da cidade do futuro

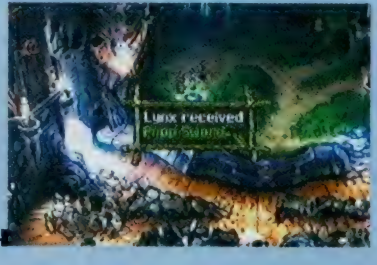
Você chegará em alguns prédios, abra os baús no caminho e siga para o lado esquerdo, onde poderá subir por uma **escada**. Dentro do prédio, mexa no botão vermelho e Norris acessará o computador, descobrindo dados sobre o futuro e de uma entidade chamada Lavos. Antes de sair, abra um baú que está escondido no canto esquerdo.

Agora, saia do prédio e vá para a área de baixo, voltando para o oceano congelado. Siga para a Tower of Geddon, no centro do Dead Sea. Entre na torre e depois vá para o segundo andar, em seguida saia pela passagem florescente do lado direito.

Ela o levará a uma estação de metrô, fale com o fantasma no canto inferior direito. Ele andará e você encontrará o Station Pass onde o fantasma desaparecerá. Suba no trem à direita e siga por ele até o andar acima. Na área adiante, você encontrará o Medical Book em um baú (item importante para o personagem Doc).

Agora volte para o prédio por onde você entrou e vá para o último andar. Do lado esquerdo, você encontrará um **elevador**. Acione-o para descer no primeiro andar, onde poderá pegar um item dentro dele. Em seguida, saia pelo buraco na parede à esquerda do lado do elevador, Serge verá o fantasma de uma criança correndo.

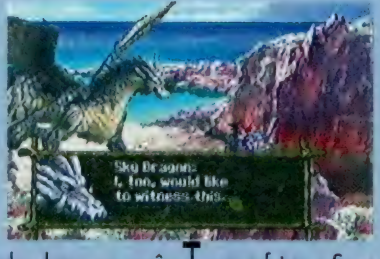
Siga-o e você encontrará uma espécie de cenário parecido com uma floresta na parte de cima. Pegue a **Prop Sword** e equipe-a em Pierre, caso o tenha recrutado. Indo para a área seguinte, siga o fantasma de outra criança, depois escale a grande estrutura de metal retorcido. Adiante você descobrirá o segredo do desaparecimento dos guerreiros Dragoon Devas. Antes de se aproximar do portal de energia adiante, encontre um baú nesta área. O portal o levará a um local onde encontrará uma câmara à direita chamada Enertron, que servirá para recuperar seu HP.



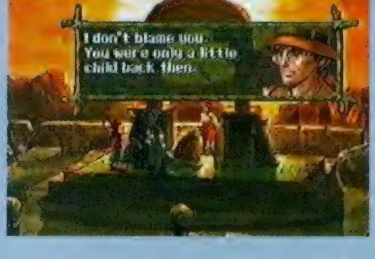
PARTE-O Desvendando os segredos do tempo

No centro desta área, haverá três crianças fantasmas, siga-as para a área ao fundo para encontrar um grande **sino**. Examine a placa à esquerda e terá uma conversa com as crianças, que revelarão que a desgraça ocorrida nesta civilização do futuro é culpa de Serge. Pouco depois, um homem estranho aparecerá para dar maiores detalhes do que acontecerá. O homem chama-se Miguel e era amigo do pai de Serge.

Haverá uma longa conversa a respeito do que aconteceu no passado, catorze anos atrás, e o que ainda poderá acontecer no futuro se Serge não impedir que o Frozen Flame seja usado. Para continuar sua missão, você deverá matar **Miguel**, que no passado veio com o pai de Serge para o Dead Sea, sendo atraídos por uma voz que interferiu na linha do tempo. Miguel é um guerreiro muito esperto e forte, seu elemento é branco.

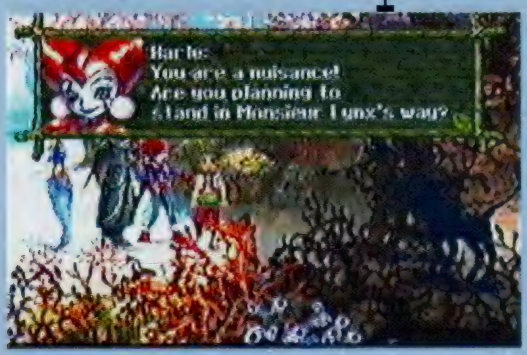


Ele usará muitas táticas para causar grandes danos em você. Ao conseguir vencê-lo, você terá de sair deste lugar imediatamente. Antes de morrer, Miguel contará que graças às ações de uma entidade chamada Fate, o futuro da humanidade foi destruído. Com a morte de Miguel, o espaço temporal voltará ao normal e o oceano será descongelado. As ruínas da cidade serão mandadas para o futuro e Serge terá uma nova oportunidade de salvar o futuro. O **Sky Dragon** aparecerá para salvar seu grupo e você poderá voltar ao seu barco.



PARTE-P O novo elo entre dois mundos

O portal de Opassa Beach estará ativo, inclusive o portal em Hydra Marshes (este o levará de volta à casa de Sprigg, que será útil futuramente, confira na seção de Dicas).

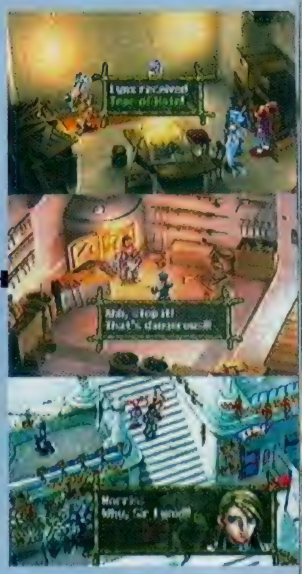


Siga para Opassa Beach e vá para o Another World. Na praia haverá uma **criança** sendo atacada por criaturas negras, mas elas desistirão ao verem seu mestre Lynx. Siga para a cidade de Termina e entre no bar.

Você será levado para a sala dos fundos, Guile não entrará em sua equipe agora. Vasculhe a parede entre ele e a mulher para encontrar uma porta secreta, onde Zoah e Karsh estarão planejando como retomar a mansão de Viper Manor e resgatar Riddel. Você também verá o que aconteceu com o general Viper.

Agora, você deverá escolher entre um dos dois personagens para acompanhá-lo até Viper Manor. Escolha Zoah para Karsh lhe dar a **Tear of Hate**. Visite a loja de Zappa, que estará tendo problemas com o exército.

Após a saída dos guardas, fale com Zappa e sua esposa (sempre que puder, visite a outra versão de seu personagem). Feito isso, siga para a mansão de Viper Manor e você encontrará Norris na cidade de Termina.



PARTE-Q Invadindo a mansão de Viper Manor

Dentro da mansão, **Norris** verá que estão interrogando Riddel a respeito do Frozen Flame e ela será levada para a prisão. Norris não concorda com o que estão fazendo, mas não pode impedir. Leve o outro Norris em seu grupo e entre no primeiro quarto, da esquerda para a direita, no corredor do lado esquerdo.

Haverá uma conversa entre os dois Norris, explicando tudo que aconteceu no outro mundo e você ganhará a Prison Key (visite o quarto de Zoah, tendo ele em seu grupo para abrir o baú e pegar sua última Tech Skill). Vá para o andar da prisão, haverá duas entradas para o sistema de esgoto (uma grade ao lado da escada das celas e outra no corredor diante da **cozinha**).

Entre em uma delas e você chegará em uma sala com dois barris em uma plataforma do lado direito. Derrube os barris na água para formar um caminho até uma escada no centro. Suba esta escada e acione a válvula, fazendo com que a correnteza da água diminua. Agora, saia dos esgotos, subindo a escada na parede e depois entre novamente pela grade, diante da cozinha.

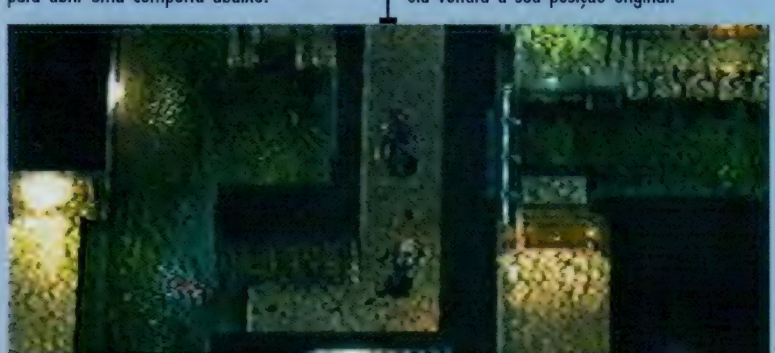
PARTE-R Infiltrando-se na área da prisão

Atravesse a correnteza da água para a área ao topo, onde você encontrará o Magic Seal e uma ameba perto do baú (importante para adquirir a última Tech Skill de Luccia).

Seguindo o caminho **abaixo**, você cruzará uma ponte. Siga para a direita e vá pelo caminho mais alto até chegar a uma válvula, gire-a para abrir uma comporta abaixo.

Volte para a área anterior e siga por baixo da ponte, indo para o lado esquerdo, para chegar a uma outra válvula e abrir a comporta do lado oposto. Caia na água e suba as escadas no alto da tela.

Ao atravessar a comporta que você abriu, suba até a válvula e gire-a novamente, assim ela voltará à sua posição original.



Quando avançar para a escadaria adiante, um enorme **inseto** cairá do teto para o atacar. Este inseto é do elemento azul e não causará problemas. Derrotando-o, suba a escada adiante para chegar em outras três, que o levarão para baixo das três celas da prisão. As duas escadas da esquerda o levarão para a cela de Glenn e de um desconhecido. A escada da direita o levará para a cela de Fargo. Após a conversa com ele, use a Prison Key para escapar.

PARTE-S O resgate de Riddel

Saindo da cela de Fargo, vá para a sala à direita e salve seu progresso (tenha Norris em seu grupo de exploração).

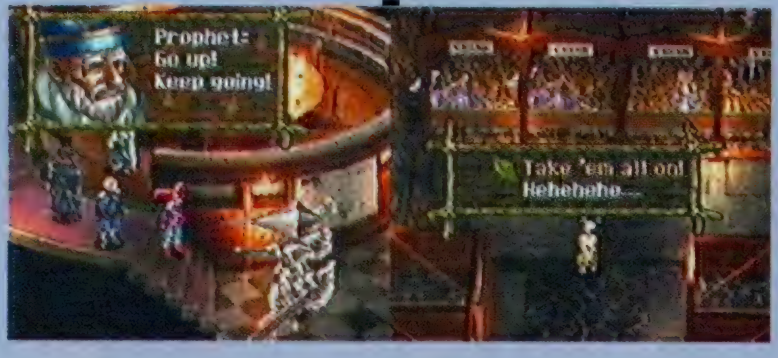
Ao entrar na sala, você encontrará o exército com Riddel e o cozinheiro **Orcha** estará enfeitiçado, sendo forçado a lutar com você. Este é do elemento vermelho e não apresentará perigo, use ataques físicos e Tech Skills.

Vencendo a batalha, Orcha voltará ao normal e entrará em sua equipe. A cena mudará da prisão para o salão, onde Norris pedirá para você distrair o exército, até que ele possa tirar Riddel da mansão.

Caso o outro Norris esteja em seu grupo, ele será convidado para visitar a mansão mais tarde para receber sua última Tech Skill. **Riddel** pedirá para você ir ao Hermit's Hideaway, mas por enquanto suba a escada para chegar na sala do trono.

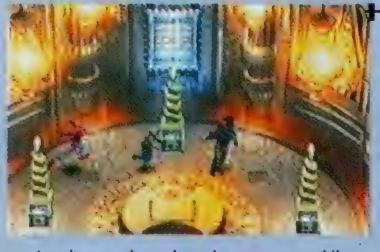
O exército atacará seu grupo e você terá de enfrentá-los. Ao vencê-los, o guerreiro Grobyc o enfrentará. Ele é do elemento preto e possui ataques fortes, use tudo que tiver para derrotá-lo. Após vencê-lo, o robô Guillot receberá ordens de acabar com você. Ele é do elemento amarelo e esta batalha será fácil. Vencendo-o, Guillot o seguirá até a biblioteca, onde ocorrerá outra batalha.

Derrotando-o novamente, a máquina tentará pegá-lo mais uma vez (mexa no livro da estante que baixa a escada). Grobyc o ajudará a destruir a máquina e entrará em sua equipe. Seu grupo cairá no **estábulo** dos dragões e o homem lá de dentro distrairá os guardas, soltando os dragões.



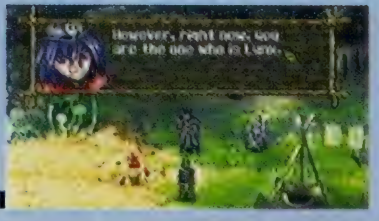
PARTE-T Lembranças de uma outra vida

Após este evento, entre na mansão novamente, tendo Norris em seu grupo de exploração para os guardas permitirem a sua entrada. Visite o outro Norris para receber sua última Tech Skill.



Lembra-se daquela sala com armadilhas, ao lado do laboratório de Luccia? Vá para lá e empurre a estátua para o espaço vazio na parede à direita, depois examine a coluna ao fundo, do lado esquerdo, para acionar uma alavanca. Ela desativará as armadilhas da sala secreta para você pegar os itens. Visite a grade ao lado da escada das celas da prisão, no balde você pegará a Parlor Key (ela abre aquela porta que está trancada no corredor esquerdo). Agora, vá para a sala do trono e entre na porta da direita, a qual estava sendo vigiada por Guillot. Atravessando a ponte, você chegará a uma sala com quatro **estátuas** de serpentes e quatro buracos. Leia a mensagem atrás de uma estátua ao fundo, depois empurre as outras para os buracos. Aproxime-se por trás do baú e nele você encontrará uma carta de Solt e Peppor.

Feito isso, saia da mansão e vá para a ilha Hermit's Hideaway (remova os acessórios e elementais de Harle). Chegando na ilha, esteja com o outro Radius em seu grupo e entre na casa de Radius. Marcy se desculpará com Serge, e Riddel e se unirá a sua equipe. Logo que você



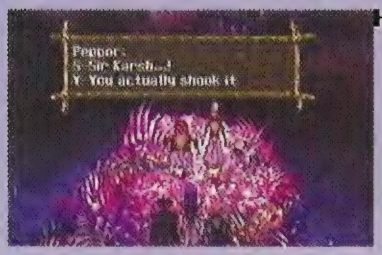
for dormir, o falso **Serge** e Kidd atacarão a ilha. O verdadeiro Serge (você), reconhecerá a voz de Kidd, a qual pensava estar morta. Fargo e seu amigo voador levarão você e seus amigos para o navio S.S. Invencible, onde Serge terá algumas **lembranças** de Kidd, da primeira vez que se encontraram.

PARTE-U A jovem guerreira de cabelos dourados

Após as lembranças, vá para dentro do navio e, após uma conversa com Fargo, o general Viper, Fargo, Marcy e Karsh se unirão à sua equipe.

Na seqüência, Harle levará sua equipe até a entrada do Sea of Eden e dirá que você deve conversar com os seis deuses dragões para poder entrar. Harle perguntará o que é mais importante para você, escolha qualquer uma das opções e ela deixará sua equipe.

Siga para a Isle of the Dammed, tendo Karsh em seu grupo de exploração. Siga até o túmulo de Garai para encontrar **Solt e Peppor** que querem enfrentá-lo, acusando-o de ter matado Dario. Vencendo a batalha, Karsh explicará que não matou Dario, mas foi dominado pela espada Masamune (você ficará sabendo mais sobre o passado de Karsh, Dario e Glenn). Você receberá dois itens, o Momento Pendant e a Tech Skill level 7 de Karsh.

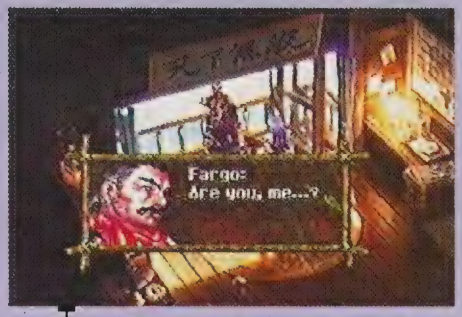


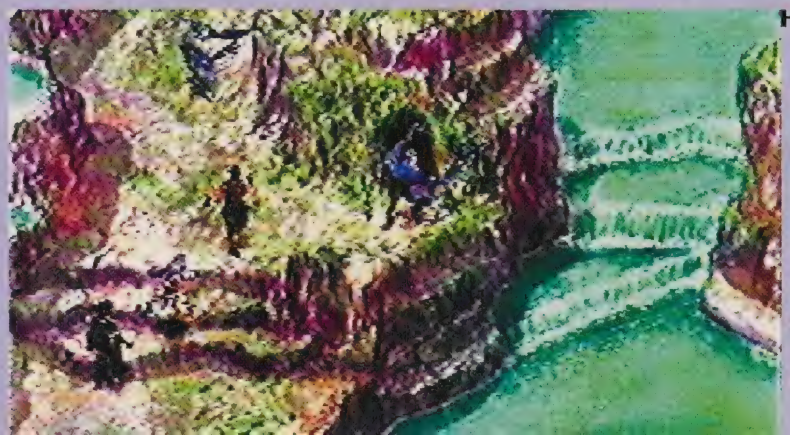
Vá para Hydra Marshes e siga o caminho pelos fungos à esquerda, para encontrar Beeba. Acabe com os inimigos que cercaram Beeba e você receberá a Ancient Fruit. Se você seguir até o final do caminho pelos fungos, poderá enfrentar o espírito da Hydra dentro do buraco. Ela é do elemento preto e não apresentará problemas para você. Não se esqueça de abrir o baú ao fundo.

Seu próximo objetivo é ir para Guldove. Quando chegar lá, você encontrará a personagem **Orlha** enfrentando vários soldados. Ao tentar ajudá-la, Orlha pensará que você está do lado do exército e o atacará. Ela é do elemento azul, mas não apresentará grandes problemas. Ao vencê-la, Orlha não acreditará que seu grupo pertence aos bons, mas dará o Sapphire Brooch para Serge e pedirá para ele mostrar este item para ela quando ele recuperar seu corpo verdadeiro.

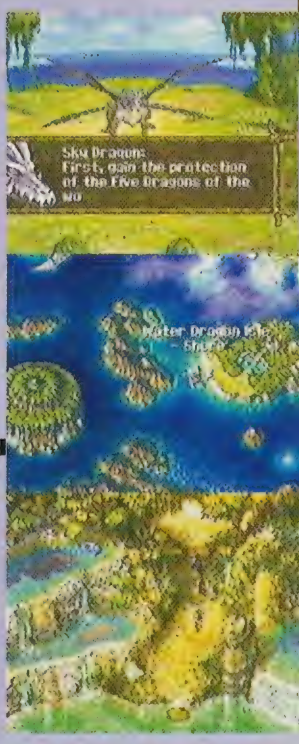
PARTE-V O desafio dos deuses dragões

Ainda em Guldove, visite o santuário e mostre a Tear of Hate para o guarda que vigia a entrada. Mostre este item também para Direa e ela lhe dará o Dragon Emblem, mandando-o visitar o santuário dos dragões no mundo de Serge. Siga para Opassa Beach e vá para Home World, rumo a ilha Marbule. Tenha Fargo em seu grupo de exploração e então visite o outro Fargo no **S.S. Zelbess**. Isso acionará uma longa seqüência, onde Nikki e Miki darão um show, usando uma melodia que fará os monstros da ilha tornarem-se reais. Isso também dará a Fargo sua última Tech Skill. Visite a ilha **Marbule** e acabe com todos os monstros que encontrar. Fazendo isso, você ouvirá um som vindo da caverna ao fundo. Você despertou o dragão no outro mundo e assim poderá continuar a aventura. Entre no navio S.S. Zelbess, na sala de jantar você encontrará Miki. Ela está entediada e se unirá a você. Feito isso, volte e vá para Guldove (Home World) e use o Dragon Emblem para entrar no santuário. Apenas Steena estará presente, ela lhe dará a tarefa de derrotar os seis dragões e voltar até ela para obter o Dragon Tear. Volte para o outro mundo e visite a Sky Dragon Isle.





No topo da **montanha**, o Sky Dragon lhe dará explicações e pedirá para você voltar a falar com ele após derrotar os outros dragões. Tenha Fargo em sua equipe nesta parte da jornada, pois ele poderá roubar itens importantes dos dragões. Salve seu progresso e vá visitar o Water Dragon na Water Dragon Isle (Home World).



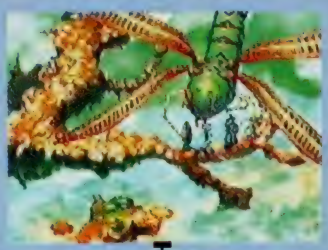
PARTE-W Visitando as ilhas do mundo

Entre na caverna e chegue até o dragão no final do caminho. Você o enfrentará, portanto não use elementos azuis contra ele, ou então ele irá recuperar seu HP. Use Fargo para roubar o dragão (não é obrigatório) e acabe com ele para ganhar a **Blue Relic**. Seu próximo objetivo é encontrar o Earth Dragon em Earth Dragon Isle (Home World). Entre na caverna e vá falar com o homem ao fundo para pegar o item Explosive. Na área seguinte, note que na parte de baixo existem geiseres de areia.

Você deverá usar o Explosive nas criaturas com cascos parecidos com pedras. Derrote estas criaturas e use o Explosive imediatamente, fazendo-as tampar os geiseres abaixo (uma destas criaturas deverá estar na beirada da elevação para que o Explosive possa ser usado, ou então não dará certo). A criatura mais perto do buraco deverá ser empurrada para dentro e quando você tapar todos os geiseres, caia no buraco central para ser arremessado até a área acima, que o levará ao Earth Dragon. Ele é do elemento amarelo, faça com que Fargo o roube no começo da batalha e use tudo que tiver para derrotar o dragão e ganhar a **Yellow Relic**.

PARTE-X Visitando a ilha de Gaea´s Navel

Seu próximo desafio é o Green Dragon, mas ele está em Gaea's Navel. Para acessar esta ilha, vá para Hydra Marshes (Home World) e siga pelos fungos até Beeba atacá-lo.



Derrotando-o, mais adiante no caminho você encontrará outro Beeba. Falando com ele, você saberá como chamar o Wingapede. Fique onde este último Beeba está e use a Beeba Flute para atrair o **Wingapede** que o levará para Gaea's Navel. Você será deixado em uma clareira (lembre-se deste lugar, pois você terá de voltar aqui mais tarde). Chegando na ilha, uma jovem chamada **Leah** encontrará seu grupo e automaticamente se unirá a você (coloque Leah em seu grupo de exploração).

Seu objetivo agora é explorar a ilha e vencer todos os inimigos que alí estão. Comece seguindo o caminho da esquerda e repare em todos os lugares onde tem tesouros, pois pegá-los atrairá outros inimigos que deverão ser derrotados (suba nas árvores e verifique as partes escondidas). Você dará a volta na ilha e se derrotou todos os inimigos, salve seu progresso e volte até aquela clareira.

PARTE-Y A batalha do dragão do fogo

Indo para o caminho ao fundo, o dinossauro Tyrano o enfrentará. Seu elemento é vermelho, portanto use elementais azuis. Vencendo a batalha, uma passagem para outro ponto desconhecido da ilha será acessada e nela você enfrentará o Green Dragon.

Seu elemento é verde e ele usará muitos ataques elementais. Vencendo-o, você ganhará a Green Relic e seu próximo objetivo será enfrentar o Fire Dragon. Volte para a clareira, chame o Wingapode e vá para o Another World, indo de barco até Pyre Shore.

Atravesse o Mount Pyre até o local onde você enfrentou Solt e Peppor. Nesta região siga para a caverna à direita. Use o Ice Breath para congelar a lava vulcânica e **escorregue** na ladeira que está à direita do seu personagem.

Haverá uma caverna do lado direito, que o levará ao Fire Dragon. Fale com ele para enfrentá-lo e prepare-se para a batalha. Use ataques físicos e Tech Skills para o dragão assumir sua verdadeira forma. Use Fargo para roubá-lo e ataque-o com tudo que tiver. Vencendo a batalha, você receberá a Red Relic e sua próxima batalha será contra o Black Dragon na ilha Marbule (Another World).

O DEVORADOR DO TEMPO

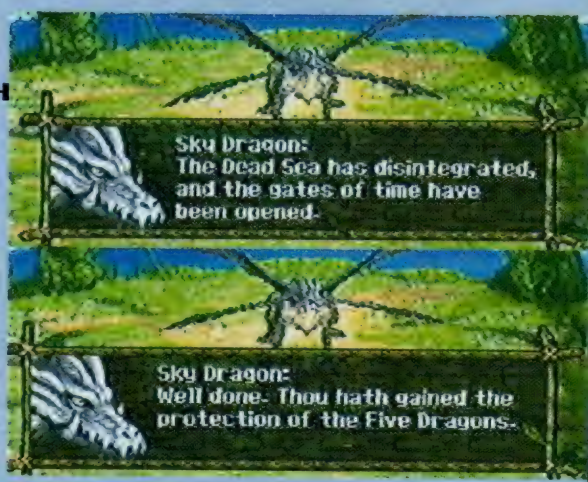
TERCEIRO CAPÍTULO

Lynx se apoderou do corpo de Serge, mas este renascerá no outro mundo e com isso ganhará um novo corpo humano. Por que Lynx se apossou do corpo de Serge? Ainda melhor, por que os seis deuses dragões estão ajudando você? Confira o desfecho desta incrível aventura a seguir.

PARTE-A A batalha contra o dragão do céu

Em seu grupo de exploração, leve apenas personagens não-humanos e fale com o habitante da ilha perto da entrada, para ganhar um novo Frame. Entre na caverna, no alto da ilha e lá estará o Black Dragon.

Seu elemento é preto e este dragão é muito resistente. Equipe as elementais Purify, Panacea, HolyLight, Meteor Shower e Black Out e não use elementos pretos contra ele. No início, faça com que Fargo roube o dragão, depois use elementais poderosos e ataques físicos contra ele. Vencendo a batalha, você receberá a Black Relic e terá que enfrentar o Sky Dragon, na Sky Dragon Isle. Tendo todas as relíquias dos outros dragões, o Sky Dragon o desafiará para uma difícil batalha. Equipe seus personagens com elementos pretos e acessórios Daemon Charm e Resistance Belts. O elemento deste dragão é branco, então use elementos pretos e muitos Diminish para amenizar os danos de seus personagens. Quando o dragão estiver morrendo, carregue o HP do seu grupo, pois ele fará um último ataque devastador contra seu grupo. Se você sobreviver a este ataque, receberá a White Relic.



PARTE-B Conhecendo um poderoso inimigo

Conseguindo todas as relíquias, volte para Guldove (Home World), mostre o Dragon Emblem para o guarda e vá falar com Steena para ganhar o Dragon Tear.

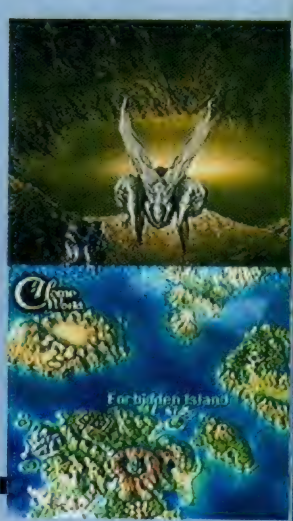
Ela também se unirá à sua equipe e tendo ela em seu grupo de exploração, visite o túmulo de Garai na Isle of the Dammed (Home World), para ganhar sua última Tech Skill.

Se quiser um evento paralelo interessante e muito arriscado, siga para a Earth Dragon Isle (Another World). Vá para o lugar onde o dragão deveria estar, salve seu progresso antes. Mais adiante, você encontrará um inimigo muito poderoso e invencível neste momento.

Seu nome é Criosphinx e seu elemental é amarelo. Esta criatura o desafiará para uma batalha diferente, onde você terá que dar respostas certas ou então morrer (não use ataques físicos ou você poderá também morrer).

A cada round, a criatura lhe fará uma pergunta e você deverá respondê-la usando uma magia elemental de uma certa cor. Se errar a cor do elemento, seu grupo será atacado.

Se você responder todas as seis perguntas corretamente, receberá um item especial. Este evento não é obrigatório, caso não queira fazê-lo vá para a Forbidden Island (Home World).



PARTE-C Abduzido pela espada do mal

Esta é uma pequena ilha de onde sai fumaça. Tenha Riddel em seu grupo de exploração, equipe elementos brancos, além de elementos de cura (caso tenha roubado o item Black Plate do Black Dragon, equipe-o em Riddel).

Na ilha, você encontrará uma **cabana**. Tendo Riddel em seu grupo e o Momento Pendant, dentro da cabana, Riddel reconhecerá Dario. Este guerreiro está com aminésia, mas Riddel compartilha algumas de suas memórias com ele, inclusive sobre o casamento que eles teriam (no outro mundo, Dario está morto).

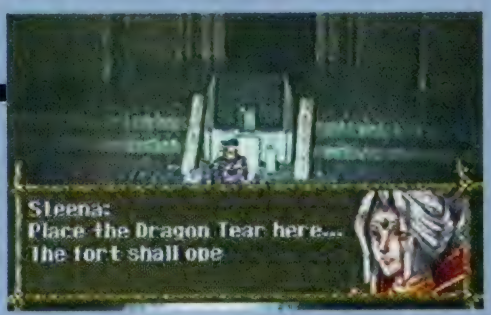
Vendo o Momento Pendant, Dario se lembrará de muitas coisas, mas pedirá para todos irem embora. Infelizmente, a espada Masamune aparecerá nesta mundo e dominará Dario, forçando-o a lutar com você. Antes, Karsh se lembrará do que realmente aconteceu, quando matou Dario no outro mundo.

Dario tem o elemento azul e é um guerreiro muito poderoso. De início, use ataques físicos e lembre-se de curar seu grupo quando precisar. Após uns vinte minutos de batalha, Dario não se importará em recarregar seu HP e você deverá atacá-lo com tudo que tiver.

Vencendo a batalha, Dario voltará ao normal e a maldade da espada Masamune será transformada na espada **Mastermune**, controlada por Lynx. Após este evento, Dario entregará para Riddel sua última Tech Skill. Agora vá para o Fort Dragonia (Home World), passando pelo Mont Pyre.

Vencendo a batalha, desça com o elevador e coloque o Big Egg na incubadora central, fazendo com que um filhote de dragão chamado Draggy nasça pensando que você é a sua mãe e entrará em sua equipe.

No **Fort Dragonia**, o item Dragon Tear permitirá sua entrada, ativando seus caminhos internos. Siga até a coluna na sala circular e lá você encontrará Dark Serge (o verdadeiro Lynx). Tenha muitos elementos brancos equipados em seus personagens e use tudo que tiver.

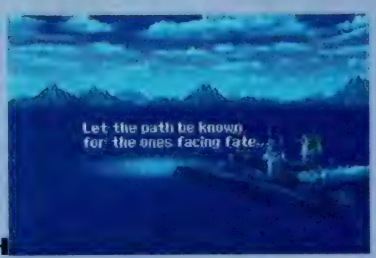


PARTE-D O renascimento de Serge

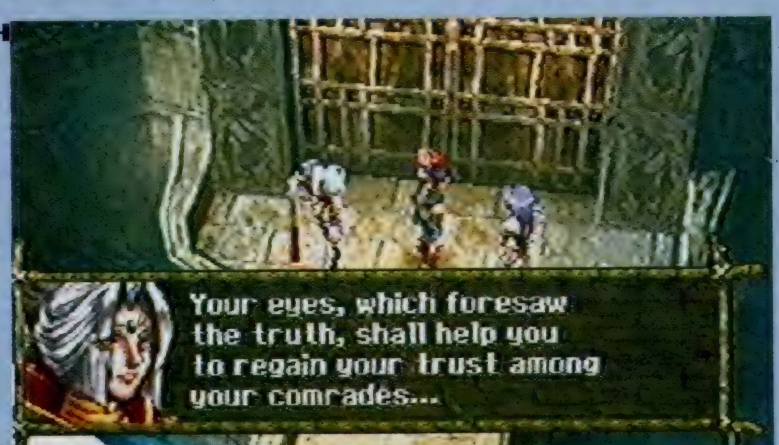
Use o **teletransporte** para chegar na grande torre, onde houve a troca de personalidade entre Serge e Lynx, no outro mundo.

Dentro da torre, Serge terá mais uma visão e uma série de acontecimentos explicarão o que está acontecendo com a evolução da Terra.

Serge renascerá em seu corpo **humano** e você terá de volta todos os personagens que havia recrutado no começo do jogo, além de receber a Tear of Love. Agora que Serge voltou para liderar a aventura, confira a seção de personagens e cumpra todos os eventos paralelos para conseguir suas respectivas Tech Skills de level 7. Vá para Guldove e mostre o Sapphire Brooch para Orlha, para recrutá-la. Se você já estiver com todas as partes do personagem Skelly, visite a cidade de Termina e vá falar com sua avó. Se estiver com Glenn em seu grupo, equipe a espada Einlanzer e vá ao santuário perto da casa de Greco, na cidade de Termina, para pegar a outra Einlanzer (equipe-a também). Na ilha de Marbule, compre a Master Hammer que é vendida por 10.000 G, em uma loja antes da caverna do dragão. Com este item, você poderá criar armas poderosas, usando os materiais Rainbow Shells. Se você cumpriu os eventos paralelos e pegou todas as Tech Skills de level 7 dos personagens que recrutou, falta trazer Kidd de volta para sua equipe.



Vá ao Dead Sea Ruins (Home World) e lá você encontrará três pontos luminosos chamados de **Fate Distortions**. Vá em qualquer um deles e examine-os para entrar no Sea of Eden do outro mundo. Lá existem três ilhas envolvendo a área central.



PARTE-E Encontrando a cidade de Chronopolis

Estas ilhas são chamadas de Passado (Past), Presente (Present), e Futuro (Future). Para entrar na área central, você deverá visitar cada uma das três ilhas para encontrar três diferentes Record of Fates. A última ilha na qual você entrar, aparecerá um inimigo chamado **Vita** (dependendo da última ilha que visitar, Vita terá um sobrenome diferente e o elemental verde, vermelho ou azul).

Este inimigo não é muito poderoso, fique atento com o HP de seu grupo. Ao derrotar Vita, a futurista cidade de Chronopolis se tornará acessível. Salve seu progresso e entre na cidade, logo no salão de entrada haverá dois fantasmas conversando.

Fale com eles para obter mais informações e verifique a estátua ao centro. Mais adiante, um robô chamado **Polis Police** aparecerá.

Seu elemento é branco, portanto use elementos pretos e ataques fortes, pois este inimigo possui ataques muito poderosos. Vencendo a batalha, reviste a área e siga adiante.

PARTE-F Cidade de alta tecnologia

Tenha o personagem Grobyc em seu grupo de exploração, adiante você chegará a uma porta que está trancada, ela só pode ser aberta pelo outro lado.

Na sala ao lado, procure um alçapão no canto inferior direito. Chegando na área abaixo, perto da escada da entrada, você encontrará um painel de controle.

Examine-o para controlar um robô na área sob a água. Conduza este robô pelo caminho que está visível sob a água, recolha os itens e acione uma parte da ponte.

Deixe o painel e acione a outra parte da ponte para atravessar para o outro lado. Este caminho o levará até uma escada que dará acesso ao outro lado da porta que está trancada, destranque-a.

Prossiga para o salão do **elevador**, pois você terá de ligar o mesmo. Indo pela saída nos fundos à esquerda, você encontrará um Record of Fate e um tipo de fantasma.

Lembre-se dele, mas por enquanto volte para a área anterior e suba pelo outro lado para o segundo andar e não deixe de pegar o item **Forget-Me-Not-Pot** dentro de um baú, abaixo da escadaria (equipe este item em Sprigg para poder imitar novos monstros, caso não tenha ainda derrotado Janice, volte mais tarde ao S.S. Zelbess e participe do Grand Slam).

PARTE-G Monitoramento dos dois mundos

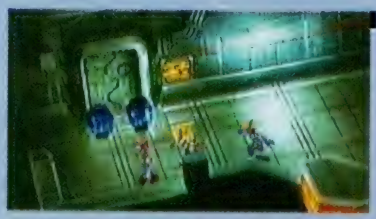
Cruze o corredor, saia pela porta de baixo e, no corredor seguinte, entre na porta adiante para chegar a uma **sala** que parece estar monitorando o mundo.

Um fantasma explicará muitos detalhes sobre os dois mundos e você poderá desarmar o sistema de segurança do local, examinando o painel perto do segundo fantasma na parede da esquerda. Feito isso, volte para o corredor que tem sensores de raio laser e entre na porta ao lado. Ela dará acesso a uma sala com buracos na parede e com uma caixa. Se Grobyc estiver em seu grupo, abra a caixa para pegar a sua última Tech Skill. Para resolver o puzzle desta sala, feche a caixa **aberta** na parede e insira o código 00.

Volte para o elevador, que agora estará funcionando, e vá para o terceiro andar. Fale com todos os **fantasmas** e vasculhe o lugar para obter informações. No fundo da sala à esquerda, você encontrará um item. Na sala da direita, passando por um pequeno corredor, você enfrentará um robô para ganhar um elemento.

PARTE-H Os segredos de Chronopolis

No quarto andar, dois fantasmas não permitirão a sua passagem para a sala da esquerda, enquanto na sala da direita você encontrará alguns robôs.



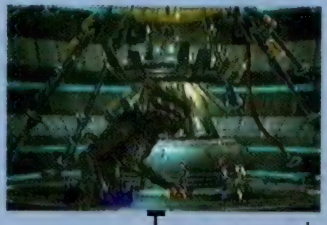
Você também encontrará uma escada, desça por ela e fale com o fantasma para receber um item. Os fantasmas desta área comentam a respeito de seu chefe, que é aquele fantasma que você viu quando salvou seu progresso no primeiro andar.

Vá falar com ele e o fantasma sairá do local, fazendo com que os dois fantasmas que vigiavam a porta no quarto andar saiam. Chegando na sala, você terá uma demonstração e uma explicação a respeito dos Record of Fates (são usados a muitos anos para vigiar e recolher informações dos seres vivos, a transformação ambiental etc.). No alto da rampa à esquerda, você terá de enfrentar outro robô para pegar o Card Key.

Com o Card Key, você poderá pegar o elevador para o andar B1. Antes, salve seu progresso e se equipe com muitos elementos fortes. No andar B1, lute com um dos dois robôs que estão no caminho e vá até a porta dos fundos. Cheque o painel adiante e Serge abrirá a porta, pois seu DNA, exames digitais e de retina o classificam como o Chrono Trigger. Dentro da sala você terá uma conversa com Dark Serge, que na verdade é a encarnação humana da entidade Fate. A entidade explicará que catorze anos atrás, Serge foi atacado pela pantera demônio e não havia como salvá-lo da morte. O pai de Serge e Miguel sobreviveram à tormenta e chegaram a Chronopolis. O sistema do computador ficou desativado e dez minutos depois, o Frozen Flame encontrou o corpo de Serge e o salvou. Por outro lado, causou grandes problemas para o computador. O sistema Fate teve uma pane e detectou um traidor em Chronopolis.

PARTE-I O início da guerra dos dragões

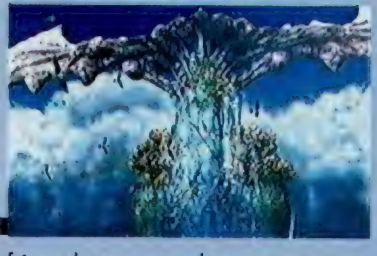
Aparentemente alguém alterou a programação do computador, fazendo com o sistema não reagisse de maneira independente para localizar o erro, que seria a vida de Serge. A doutora Lucca e Balthasar foram os responsáveis pela programação de Fate. Fazendo isso, o fluxo do tempo se alterou, afetando o futuro da humanidade.

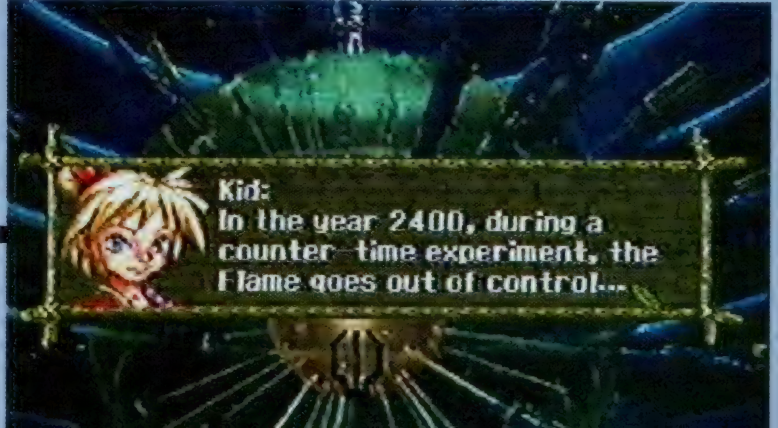


Fate assumirá sua verdadeira forma e atacará seu grupo. Ele possui ataques poderosos, por isso mantenha o HP de seus personagens sempre cheio. O elemento de Fate é preto e este inimigo usará alguns ataques, iniciando uma contagem regressiva. Use tudo que tiver e fique atento com o HP dos seus personagens. Após alguns ataques, você perceberá que Fate estará ficando fraco. Aproveite para usar suas Tech Skills mais poderosas.

Com a destruição de Fate, Kidd despertará de seu sono para explicar uma série de coisas que sua amiga Lucca havia descoberto. Harle aparecerá, dizendo que Kidd não pode tocar no Frozen Flame ou poderá destruir toda a vida do planeta. A entidade Fate não existe mais e os deuses dragões sentem que chegou o momento de se unirem. Com isso, um lugar chamado Terra Tower aparecerá no céu e mais uma vez o mundo estará em grande perigo.

Kidd explicará que no futuro, quando o Frozen Flame saiu de controle, aconteceu a distorção temporal e a cidade de Chronopolis foi sugada para o passado, ou seja, no tempo em que eles se encontram. Esse foi um truque da entidade Lavos, assim ele impediria que seus planos dessem errado e, por outro lado, ele teria um segundo plano, que implicava no nascimento da civilização de outras raças.





PARTE-J A princesa do tempo

Os deuses dragões estariam presos, mas Fate usou o Frozen Flame para separar o verdadeiro dragão em seis entidades. Com a morte de Fate, os dragões unirão suas forças para fazer sua vingança.

O despertar de Harle exerce uma força sobre os dragões, fazendo-os se unirem para tornarem-se uma nova ameaça e Harle fugirá para outro tempo. Depois destes acontecimentos, siga para Divine Dragon Falls (Another World). Caso não saiba, este lugar está localizado nas cachoeiras perto de Arni Village. Steena dirá que você deverá usar o Tear of Hate e o Tear of Love nos **pedestais** ao fundo da caverna. Desta forma, os dois itens se combinarão para formar o elemento Chrono Cross, que poderá ser equipado em Serge mais tarde, pois só servirá contra o último chefe na batalha final. Agora, vá para a Hermit's Hideaway para encontrar Kidd desmaiada.

Chegando perto dela, a Mastermune reconhecerá Kidd como sendo uma princesa e com isso você poderá entrar no passado de Kidd. Você entrará no orfanato onde Kidd se criou, porém o lugar estará em **chamas**.

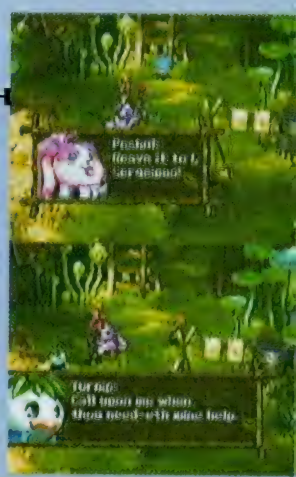
PARTE-K Resgate no mundo dos sonhos

Você terá de acabar com todos os monstros do lugar. Entre na porta adiante, livre-se do monstro e salve a criança atrás da planta. Depois, suba a escada do lado esquerdo. Esta sala é onde Lucca vivia. A garota que resgatou atrás das plantas lhe dará outra pista. Pegue a Ice Gun na parede dos fundos, fazendo isso, seu terceiro personagem do grupo desaparecerá do passado de Kidd. Volte para a sala principal e vá para a máquina perto do **relógio**. Aperte os seguintes botões: L1, ▲, R1, ▲, X. Com isso, você receberá a última Tech Skill de Kidd. Agora vá resgatar o restante das crianças e na sala superior à direita, você encontrará uma **placa** no chão que poderá ser removida. Passe através desta nova passagem e siga pelo corredor para chegar na última sala. Então use a Ice Gun para apagar o fogo. Na sala adiante, Serge verá Harle e Lynx e, depois desta cena, ele salvará Kidd das chamas do orfanato. Finalmente, você voltará ao presente e Kidd se unirá à sua equipe.

PARTE-L Preparação para o grande combate

Radius avisará Kidd que Luccia tem uma carta para ela. Tenha Kidd e Poshul em seu grupo de exploração, então saia da casa de Radius e repare em uma elevação preta no gramado. Use a Ice Gun para esfriar o **chão**, então vá visitar a mansão de Viper Manor (coloque Norris no lugar de Poshul) e fale com Luccia em seu laboratório. Kidd receberá uma carta escrita por Lucca, explicando que no passado ela e seus amigos (do primeiro jogo), salvaram o futuro deste mundo e agora Kidd deverá fazer o mesmo. Vá para o Home World e visite a casa de Radius novamente com Poshul em seu grupo, haverá uma planta diferente no chão. Use **Poshul** para desenterrar o personagem Turnip, que entrará para a sua equipe. Com a conclusão deste evento, seu próximo objetivo é chegar em Terra Tower.

Mas para chegar nesta fortaleza voadora, você terá de cruzar os céus. Primeiro, visite a ilha Marbule (Another World) e compre uma Trap Element Golem, Sonja, Red Wolf, Frog Prince, Mother Ship e Unicorn necessariamente.



PARTE-M Invadindo a fortaleza Terra Tower

Perto da ilha Marbule, procure um conjunto de pequenas **ilhas**. Não aparecerá nenhum nome nelas, mas você encontrará o Bend of Time.

Aqui você poderá enfrentar todos os inimigos comuns do jogo, entrando nos portais. Há uma porta dupla ao fundo, mas ela não se abrirá agora (confira a seção de Dicas).

Agora coloque Starky em seu grupo de exploração e vá para El Nido Triangle (Another World). Lá, aparecerá um brilho misterioso, pare seu barco sobre ele e entre no oceano. No centro do caminho, você encontrará a nave de Starky (no outro mundo, a nave havia explodido). Haverá uma enorme criatura do mar, bloqueando seu caminho, mas para acabar com ela, você terá de usar apenas ataques elementais ou Tech Skills vermelhos.

Use ataques físicos, depois descarregue ataques elementais vermelhos. Após livrar-se da criatura, **Starky** assumirá o controle de sua nave e ele pegará o equipamento Anti-Gravitational Device. Em seguida, seu grupo irá para Terra Tower. Esta enorme fortaleza flutuante está cheia de perigos e, se você quiser voltar para pegar as Tech Skills de level 7 de algum personagem, use seu barco para voltar para água. Caso tenha cumprido todos os eventos descritos até então, salve seu progresso no Record of Fate. Se quiser ganhar novos elementais de evocação, equipe a Trap Golem em seu personagem mais forte e resistente. Ao entrar em Terra Tower, seu primeiro inimigo será **Terrator** do elemento amarelo. Para que qualquer um dos chefes use evocação, o campo da esfera oval no canto superior esquerdo deverá ficar de uma única cor, deixando seu grupo exposto ao perigo.

Mas antes que o chefe use a evocação, você deverá usar a Trap Element. Mantenha seu HP cheio, use a Trap Golem e espere o chefe usar a evocação. Feito isso, acabe com ele rapidamente (você poderá tentar pegar a evocação, quando jogar este jogo pela segunda vez).

PARTE-N Encontro com os guardiões

Vencendo Terrator, vá para a esquerda, derrube o pilar e passe por ele, descendo pela escada na área seguinte. Você terá dois caminhos no final, siga por qualquer um deles e desça pelas plantas na parede até chegar ao poço, então saia à esquerda.

A próxima área trará uma enorme planta com dois galhos, você terá de descer por um e subir por outro. Quando estiver se aproximando do baú na parte de cima, o galho se quebrará. Suba nas plantas até chegar a próxima passagem. Mais acima, você encontrará um baú, continue escalando as plantas e após a seção de cachoeiras, vá para a direita e empurre os dois **pilares** para formar um caminho. Você encontrará o inimigo Pyroto do elemento vermelho. Acabe com este inimigo rapidamente e se estiver com Kidd ou Fargo em seu grupo, tente roubar uma Red Brooch. Vencendo a batalha, na próxima área você dará a volta em estruturas **circulares**, subirá e descerá por algumas escadas. Não seja muito rápido ou acabará perdendo bons itens. No topo da área, saia do lado esquerdo para chegar a uma réplica da mansão de Viper Manor.

Chegando na biblioteca, o **profeta** lhe dará informações a respeito de uma guerra de raças envolvendo Terra Tower. O profeta revela que seu verdadeiro nome é Balthasar. Ele explicará a verdadeira natureza dos dragões, que é contra os humanos. Por isso, Fate separou a forma divina em seis dragões, isolando seus poderes (e como Serge foi salvo por Fate há catorze anos, a história ganhou novos rumos). Antes de sair da biblioteca, suba na plataforma mais alta e pegue um elemento. Quando você deixar a biblioteca, a sala anterior estará um pouco diferente e você terá uma nova saída.

PARTE-O Conhecendo o verdadeiro inimigo

Passando os cristais que tocam uma canção, mais adiante à esquerda, você poderá entrar na base desta área.

Quando continuar no caminho, você vai se deparar com uma bolha, que é o inimigo Anemotor do elemento verde. Tenha a Trap Sonja no seu personagem mais forte e resistente, e use o mesmo. O esquema é igual ao primeiro chefe.

Vencendo-o, pise no tele-transporte e acione-o para chegar na parte de cima de Terra Tower. Haverá dois raios que bloqueiam a porta adiante. Salve seu progresso e prepare-se para seguir ao lado esquerdo, usando um teletransporte para chegar ao inimigo Gravitor do elemento preto. Esteja com a Trap Mother Ship e use-a neste inimigo.

Vencendo a batalha, volte para o Record of Fate e salve seu progresso. Siga para o lado direito e tome cuidado com as rajadas de vento do caminho. Chegando do outro lado, você enfrentará o inimigo Luxator do elemento branco. Tenha a Trap Unicorn e use-a neste inimigo.

Ao vencê-lo, as portas duplas, diante do Record of Fate, se abrirão e você terá que enfrentar Aquator do elemento azul. Tenha a Trap Frog Prince e use-a neste inimigo.

Vencendo-o, você terá acesso ao último chefe do jogo, mas esta é apenas a primeira batalha. Siga as luzes do chão e quando o teletransporte se materializar, suba as escadas do lado esquerdo e vá até ele. Seu grupo será conduzido por enorme túnel e você chegará até uma longa escada.

No topo desta você encontrará o inimigo de todas as criaturas do universo, uma entidade conhecida como Time Devourer. Antes de enfrentá-lo, equipe muitos elementos de cura e de ataque em seus personagens.

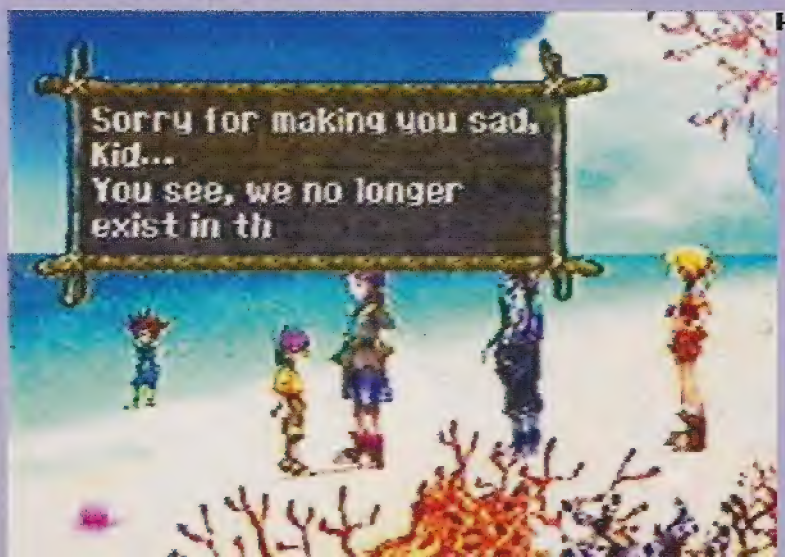
O Time Devourer fará uma viagem em todos os lugares onde você enfrentou os dragões, ou seja, cada lugar que ele estiver usará o elemento de um dragão. Na primeira parte da batalha seu elemento será o branco, depois será amarelo, vermelho, verde, azul, preto e branco novamente.

PARTE-P Restaurando a linha do tempo

Use ataques físicos e elementos opostos ao do Time Devourer. Quando a batalha voltar para Terra Tower, use todos os ataques fortes e Tech Skills.

Vencendo a batalha, Balthasar aparecerá para lhe dar o Time Egg, item que permitirá o confronto final contra o Time Devourer. Agora, equipe o elemento Chrono Cross em Serge e equipe os personagens que pretende levar, oferecendo grande variedade de elementais.

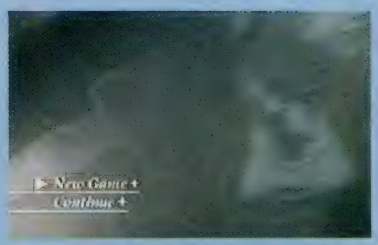
Quando estiver pronto, vá para Opassa Beach (Home World) e fale com as crianças na praia. Elas explicarão tudo o que aconteceu no passado, presente e o que poderá acontecer no futuro.



Pise no portal roxo e use o Time Egg. Nesta batalha, use ataques físicos para encher seu Element Power. Quando o Time Devourer usar um elemento amarelo, imediatamente use o próximo elemento para criar a combinação de cores. Use elementos do level 1 ou 2 para que todos as cores apareçam na tela antes do próximo ataque do Time Devourer. Faça com que as cores amarela, vermelha, verde, azul, preta e branca apareçam nesta ordem.

Então, finalize, usando o elemento Chrono Cross, você verá o verdadeiro final do jogo. Mas se estiver achando que é só isso, espere o final do casting e salve seu progresso uma última vez. Depois dê um loading nesse save e você terá acesso ao New Game+ e Continue +.

DICAS



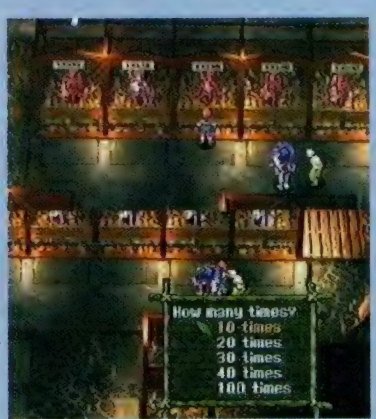
Começando um New Game+

Comece uma nova partida jogando no New Game+, assim você começará o jogo com todos os seus elementais e equipamentos. Basicamente você terá de coletar todos os itens do jogo, mas estará com o personagem muito evoluído.

Você começará com o item **Relief Charm**, que permitirá a você substituir o personagem principal, Serge, por outro personagem qualquer durante as batalhas. Assim, você poderá usar três personagens comuns, não sendo obrigatório levar o principal. Você também poderá terminar o jogo duas vezes mais rápido, podendo usar o sistema **Fast Forward/Slow Motion**. Se apertar o botão **R2**, o jogo será acelerado, mas se apertar o **L2**, será em câmera lenta.

Alimentando os dragões 100 vezes

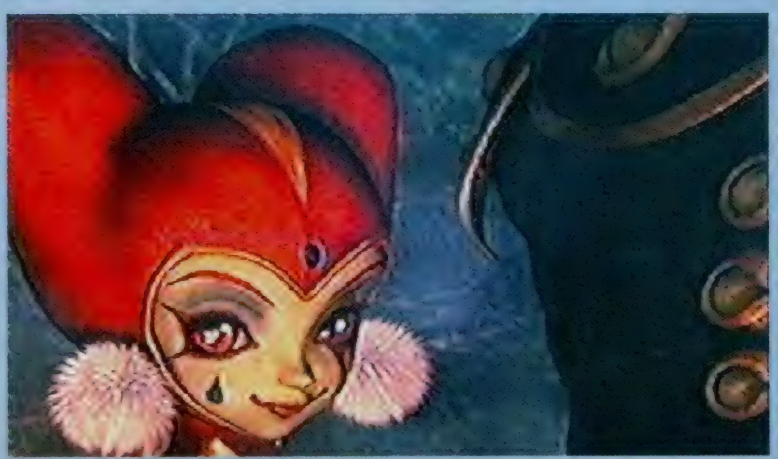
Lembra-se do estábulo de dragões na mansão de Viper Manor? Agora você poderá completar a difícil tarefa de alimentar os dragões 100 vezes, usando a câmera lenta (**L2**), podendo ganhar um item especial.

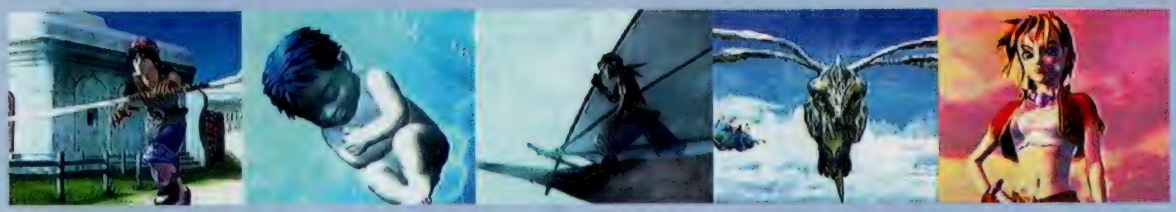


Chefes de bônus

Jogando uma segunda vez, aquela porta no Bend of Time estará aberta. Leve Sprigg em seu grupo de exploração e tenha o item Forget-Me-Not-Pot equipado nela.

Dentro da nova sala, haverá uma criatura que pedirá para você correr ao redor da sala em sentido horário. Logo que fizer isso, você encontrará os adversários Ozzie, Flea e Slash. Se usar Sprigg para matá-los, poderá se transformar nestes incríveis inimigos.

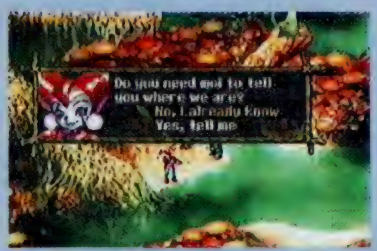




Trazer personagens de saves anteriores

Durante um New Game+ ou um Continue+, visite a casa de Sprigg (acessada em Hydra Marshes, no Home World) e use o elemento Chrono Cross como item. Você receberá os últimos personagens que tinha recrutado no jogo anterior. Desta forma, você poderá recrutar os personagens que não recrutou antes.

Por exemplo, no primeiro jogo você recrutou Pierre para levá-lo à mansão de Viper Manor. Chegando neste momento do jogo, faça com que Guile o leve para a mansão de Viper Manor e depois traga os personagens do jogo anterior.



Termine o jogo e na terceira vez que jogar recrute os personagens que restaram. Use o truque para trazer todos os personagens de volta. Deste modo, vai poder escolher qualquer personagem do jogo. Outro detalhe importante a fazer é, quando estiver com Harle e Lynx em seu grupo, termine o jogo com eles. Quando começar outra partida, você poderá trazê-los e deixá-los em seu grupo.

Fazendo novos finais

Você poderá realizar pequenas mudanças no final do jogo. Quando começar uma partida New Game+, note que Serge virá com o item Time Egg desde o início. Com ele, você poderá enfrentar o último chefe sem precisar jogar até o final (basta ir para Opassa Beach e usar o Time Egg).

Existem finais secretos que são acionados se você terminar o jogo, após chegar a certos momentos do enredo. Por exemplo, se você terminar o jogo com Serge sozinho, receberá um final. Se você terminar o jogo com Poshul e Serge, receberá outro final. Para fazer estes novos finais, você deverá matar o último chefe.

1. Sala de produção
Vá para a batalha final, sem falar com Leena em Arni Village e sem Poshul.

2. O nascimento do grande império de Acacia
Vá para a batalha final, antes de entrar em Viper Manor.

3. Emprego para o trio
Vá para a batalha final, antes de Lynx se tornar um personagem controlável.

4. O concerto de Nikki
Vá para a batalha final, antes de Lynx se tornar um personagem controlável (Nikki e Razzly devem estar em seu grupo).

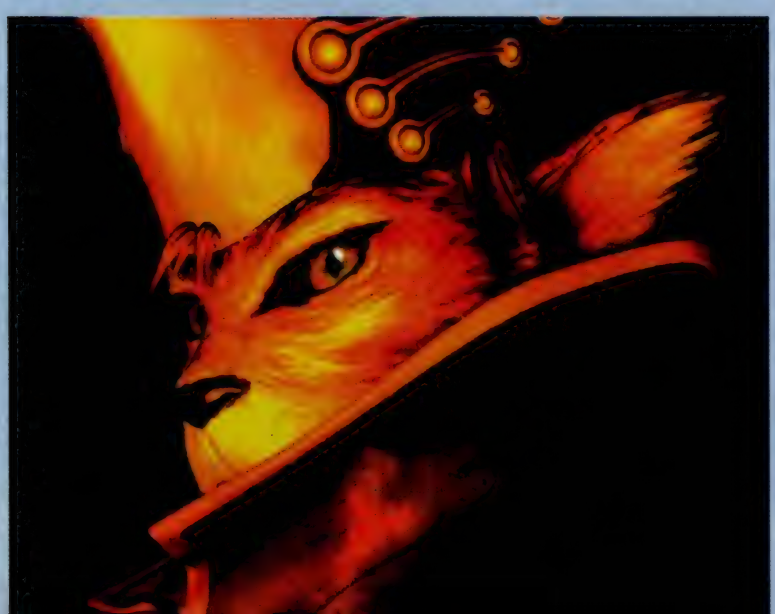
5. Uma nova ilha Marbule
Vá para a batalha final, antes de resgatar Riddel em Viper Manor.

6. A conquista de Lynx
Vá para a batalha final, antes de Harle deixar sua equipe.

7. Record of Fates ficam negros
Vá para a batalha final, antes de destruir a entidade Fate em Chronopolis.

8. Viper
Vá para a batalha final, antes de destruir a entidade Fate em Chronopolis (você deve ter a espada Mastermune).

9. A vingança dos deuses dragões
Vá para a batalha final, após o surgimento de Terra Tower.



Promoção PlayStation 2

A GAMESTATION colocará você na era dos 128 bits!

Este PlayStation 2 pode ser seu

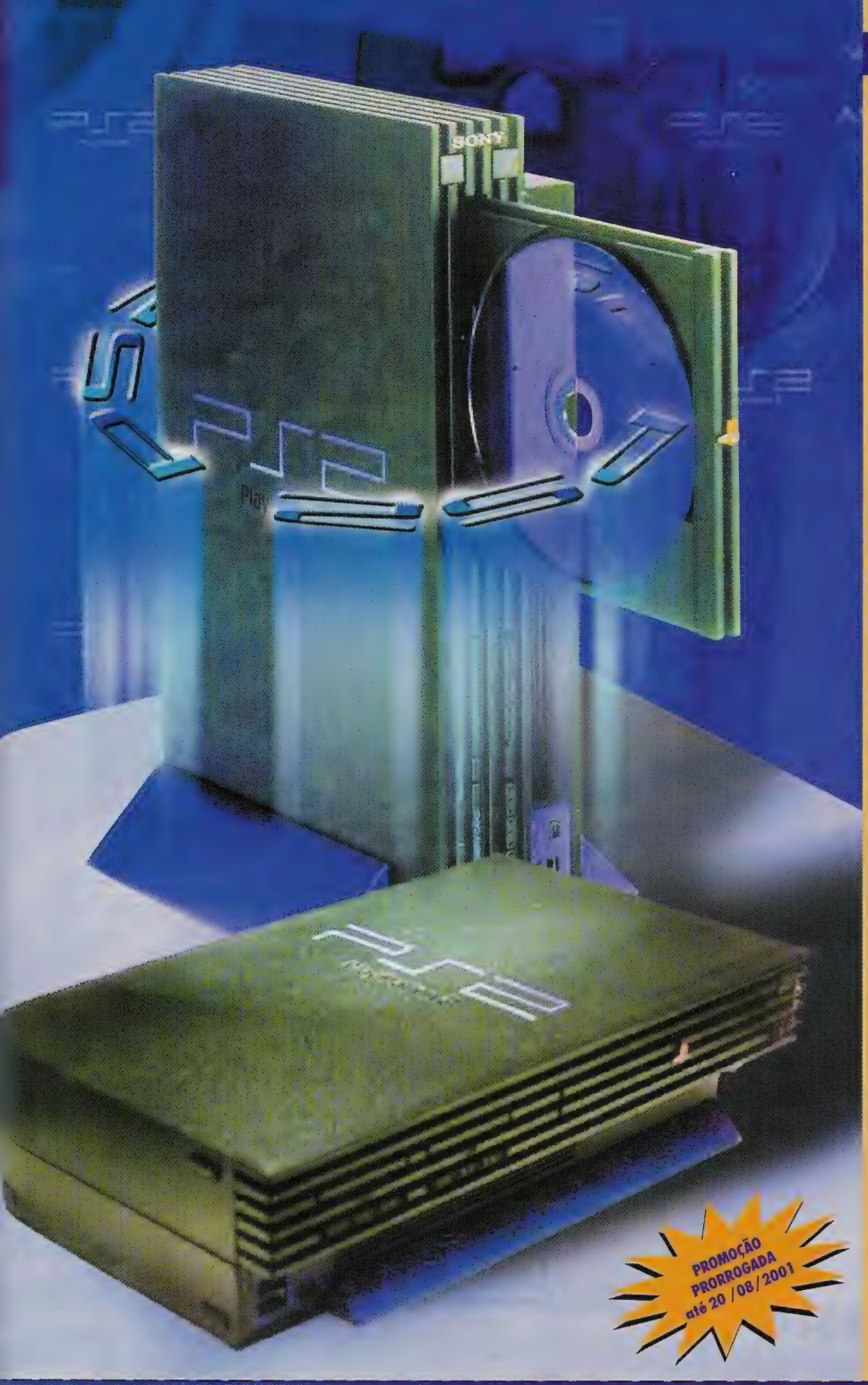
PROMOÇÃO PRORROGADA

Escreva uma frase, com no máximo três linhas, onde conste as palavras **GameStation Especial**. Preencha corretamente o cupom e envie para:
Promoção PlayStation 2 Revista GameStation
Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000

E AINDA MAIS: 100 PRÊMIOS PARA VOCÊ

Em função da grande quantidade de cartas recebidas e das boas frases, decidimos prorrogar a promoção até 20/08/2001 e ampliar a premiação de 50 para as 100 melhores frases. Propiciando assim uma chance maior aos nossos leitores de ser um dos ganhadores.

O dono da frase mais criativa ganhará um PlayStation 2, com dois controles, um Memory Card e um jogo do The Bouncer. Do 2° ao 101° colocado, ganharão uma super camiseta GameStation mais uma coleção completa das revistas GameStation (Magazine, Especial e Dicas).



REGULAMENTO

1. O cupom deste anúncio deverá ser recortado e encaminhado para: **Promoção PlayStation 2 - Revista GameStation, Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000.**

2. Os participantes deverão criar uma frase, com no máximo **3 (três)** linhas, onde conste as seguintes palavras: **GameStation Especial.**

3. Em cada cupom deverá conter apenas uma frase. Frases sem o cupom ou cupons xerocados serão automaticamente desclassificados da promoção.

4. Somente participarão deste concurso de caráter cultural os cupons que estiverem com todos os campos preenchidos e escritos com letra legível.

5. O autor da melhor frase será contemplado com **1 (um) PlayStation 2, com 2 (dois) controles, mais 1 (um) Memory Card e um 1 (um) jogo do The Bouncer.**

6. O prazo máximo para envio dos cupons será o dia **20 de agosto de 2001 (20/08/2001)**, valendo para efeito de confirmação a data de postagem do correio.

7. A avaliação será feita por uma comissão julgadora formada por membros da revista **GameStation** que adotará como critério de classificação a criatividade dos concorrentes. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível.

8. No caso de frases iguais será declarada vencedora a frase que foi postada e encaminhada primeiro a revista **GameStation**, valendo para comprovação a data de postagem do correio.

9. O ganhador será avisado por telefone ou telegrama. O resultado será divulgado na edição **nº 05 da revista GameStation Magazine.**

10. O prêmio é intransferível e não poderá ser convertido em dinheiro.

11. O ganhador poderá retirar seu prêmio na sede da revista **GameStation. Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP**, em até **180 dias** contados a partir da data de informe da premiação.

12. Os concorrentes podem participar com quantas frases quiserem, desde que cada uma use um cupom diferente. Os cupons serão publicados nas edições de **nº 03 e 04 na revista GameStation Magazine, nº 05 da revista GameStation Especial e nº 02 da revista GameStation Dicas.**

13. Todos os participantes estarão sujeitos a cederem previamente os direitos autorais das frases à revista **GameStation** sem qualquer ônus adicional.

14. O vencedor autorizará desde já o uso de seu nome e imagem de forma integralmente gratuita para efeitos de divulgação deste evento promocional.

15. Não poderão participar da promoção funcionários ou parentes das pessoas que trabalhem na revista **GameStation** ou empresas coligadas.

16. Ao participar desta promoção o leitor concorda integralmente com todos os termos do presente regulamento.

Crie uma frase utilizando o espaço abaixo, com no máximo 3 linhas, onde conste as palavras GameStation Especial:

_____

_____

_____

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____ Bairro: _____ Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____ Telefone: _____ E-mail: _____

GAMESTATION

FAZER COMPRAS PELA INTERNET NUNCA FOI TÃO FÁCIL E DIVERTIDO

Compre com muita rapidez e segurança

Aqui você encontra os últimos lançamentos do mundo dos games consoles, jogos e acessórios

SITE SEGURO, COMPRE NO CARTÃO PARCELADO OU ATRAVÉS DE BOLETO BANCÁRIO

www.progames.com.br

BREATH OF FIRE IV

A HISTÓRIA DE GRANDES DEUSES

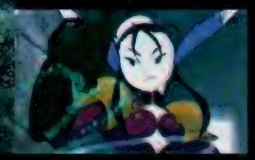
Uma longa guerra entre os continentes Oriental e Ocidental aparenta estar acabada. Porém um império poderoso e vários países aliados se opõem, mas ambos os continentes estão exaustos e declaram uma trégua. Este foi o último relatório da princesa Elina, que estava em uma das cidades envolvidas durante a guerra, porém seu paradeiro agora é desconhecido.

O continente Ocidental está sob controle do Império de Fou, estabelecido há muito tempo por um grande imperador. Após sua morte o trono ficou vazio e desde então o império é controlado por defensores dos ensinamentos do Imperador. Um ano após o armistício com a Aliança, o Império enviou dois grupos de busca para explorar os continentes Ocidental e Oriental na procura de dragões.

Se opondo ao Império de Fou está a Aliança Oriental. A Aliança é uma conglomeração de países e diferentes tribos do Continente Oriental. Embora a Família Real de Rudia lidere, cada nação mantém sua independência. A região de Rudia, Wyndia e Fulen são partes da Aliança.

Após algum tempo, a jovem princesa Nina decide procurar sua irmã Elina, mas encontra um jovem misterioso chamado Ryu que possui olhos especiais. Diz uma antiga lenda que algumas pessoas nascem com olhos especiais, os Dragon's Eyes (Olhos do Dragão).

Quem possuir tais olhos, poderá se comunicar com dragões e governar o mundo caso se rebele contra as demais raças. A lenda também diz que todas as raças existentes surgiram de Deuses semelhantes, durante a Era dos Deuses.



Com o passar dos tempos, cada Deus deixou sua raça e tornou-se um dragão. Centenas de anos depois, as reencarnações do guerreiro dragão Ryu e da princesa Nina mais uma vez serão usadas para selar um grande mal capaz de acabar com a vida no planeta.

SUMÁRIO

- INTRODUÇÃO 55
- CONCEITOS BÁSICOS 56
- ▶ Capítulo I - The Awakening 61
- ▶ Capítulo II - The Endless 64
- ▶ Capítulo III - Streams 71
- ▶ Capítulo IV - That Which Passes 80

COMANDOS GERAIS

↑ ..... Andar para frente
↓ ..... Andar para trás
← ..... Virar à esquerda
→ ..... Virar à direita
□ ..... Abrir menu principal
X ..... Ação
▲ ..... Cancelar / Habilidade
● ..... Correr
L1 ou R1 ..... Rotacionar câmera 360°
L2 ou R2 ..... Trocar de personagem
Select ..... Tutorial (em combate)
Start ..... Pause

Vale lembrar que, durante as batalhas, você poderá escolher qual personagem atacará primeiro. Para isso aperte ← ou →, antes de mexer no menu de combate. Se você apertar □, obterá a ficha do inimigo e os dois tipos de itens que ele possui, além de saber se suas técnicas podem ser aprendidas. Apertando **Select**, você obterá um tutorial explicativo.
Quando você estiver andando no mapa, uma lista de comandos aparecerá no canto inferio e esquerdo. Ela indica que **X** serve para entrar em localidades, ▲ serve para montar acampamento (onde você poderá salvar seu progresso no jogo, recarregar o HP e o MP de seu grupo, ver a lista de Skills de seus personagens e saber quais os mestres você já encontrou e tudo isso de graça), **Select** serve para mostrar o mapa e □ abre o menu principal.

NOÇÕES BÁSICAS

• O Mapa do Mundo

Em BoF IV você não poderá andar livremente no mundo, usará caminhos determinados que ligam cidades ou áreas. Entre estas áreas pode aparecer uma "?", indicando que você pode entrar em uma área de batalha para evoluir ou pegar um item. Também pode aparecer uma "!" indicando um evento obrigatório ou diferente.

• Rotacionando a câmera

Será obrigatório você rotacionar a câmera em busca de um melhor ângulo de visão, já que muitos itens ou coisas importantes podem estar escondidas atrás de paredes ou objetos.

• Combinação de magias

É possível combinar magias e Skills para causar maiores danos aos inimgos, graças ao sistema de combos. Combine ataques mágicos e uma caixa no canto superior direito mostrará quantos acertos e danos (escrito DM que significa Damage) você fará e poderá desencadear uma nova magia poderosa.

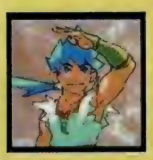
• Dragon Gems

São pedras mágicas que permitem a transformação de Ryu e Fou-Lu em dragão. Para se transformar, use o comando **Magic** e a opção Meditate, em seguida uma lista contendo os tipos de dragões ficará acessível. Cada dragão gasta uma quantia de AP quando você se transforma, além de perder um pouco a cada vez que atacar. Para se transformar em humano novamente, escolha a opção Revert Form.

• Dragon Magic

Além de transformar-se em dragão, Ryu também receberá magias que permitirão evocar outros dragões, aumentando seus poderes. A cada vez que Ryu encontrar e falar com um dos deuses dragão, receberá uma magia especial chamada Breath Magic.

PERSONAGENS



• RYU

Um jovem muito misterioso dotado de poderes incríveis. Seu passado é um mistério, mesmo para ele. Fora de batalha, Ryu pode usar ataques com sua espada. Ele poderá se transformar em diferentes tipos de dragões ao aprender a técnica.

• URSULA

É uma jovem muito talentosa e rápida. Ursula é neta de um dos generais do exército Imperial Fou. Mesmo ela sendo fiel a seu avô e ao exército, Ursula tem muitas dúvidas quanto aos métodos cruéis dos soldados.

• CRAY

Deixou sua aldeia para viajar e procurar a irmã de Nina. Cray é o chefe da nação guerreira da aldeia de Worent, sendo ele um guerreiro por natureza e dotado de grande força.

• NINA

É a princesa de Wyndia, um reino habitado por seres alados. Nina procura sua irmã que desapareceu misteriosamente. A habilidade de Nina fora de batalha é pular e flutuar, permitindo ver boa parte do ambiente.

• SCIAS

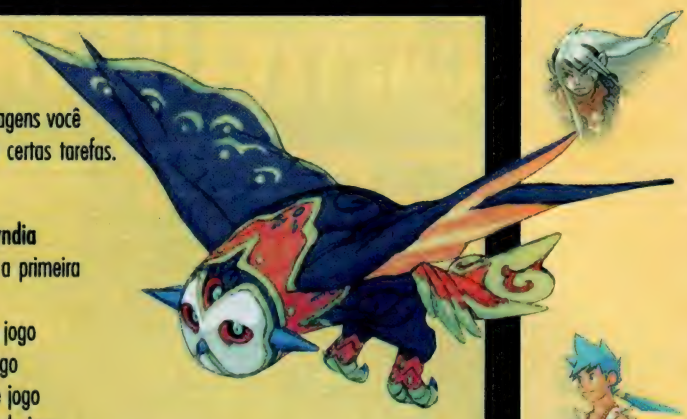
Um exímio espadachim muito habilidoso e um ex-mercenário. Scias foi contratado para vigiar Ryu e Nina, enquanto Cray é aprisionado. Mas ele sente-se culpado ao ver que as pessoas malvadas são outras e resolve se unir ao grupo.

• ERSHIN

Ershin é um grande mistério, pois ninguém nunca viu seu rosto. Ela não sabe nada a respeito de seu passado, mas trabalha limpando magias negativas nas cidades. Uniu-se à equipe para ajudar Ryu e Nina e descobrir sobre si mesma.

OS MESTRES

Você encontrará alguns mestres espalhados ao redor do mundo e durante suas viagens você poderá aprender novas Skills (técnicas). Mas para isso você terá de cumprir certas tarefas. Confira a seguir os mestres, suas localizações e condições para aprender as Skills.



• **RWOLF** - encontrado em Kurok
Condição: nenhuma
Eddy: faça um combo de 5 hits
Plateau: faça um combo de 10 hits
Magic Ball: faça um combo de 15 hits
Flame Pillar: faça um combo de 20 hits

• **STOLL** - encontrado em Hideout
Condição: para que Stoll torne-se seu mestre, dê todo o seu dinheiro para ele.
Steal: tenha 80 itens diferentes no menu
Coward's Way: tenha 120 itens diferentes no menu

• **UNA** - encontrada em Worent
Condição: após derrotar Kahn, fale com Una e escolha a primeira opção.
Pilfer: faça um combo que cause 1500 de dano
Super Combo: faça um combo que cause 3000 de dano
Blitz: faça um combo que cause 10000 de dano

• **NJOMO** - encontrado na área ?, próximo a Ahm Fen
Condição: ajudar as fadas aumentando sua população.
Faerie Attack: aumenta a população das fadas para 8
Faerie Breath: aumenta a população das fadas para 12.
War Shout: aumenta a população das fadas para 16.
Faerie Charge: aumenta a população das fadas para 20.

• **MOMO** - encontrada em Wyndia
Condição: fale com ele e escolha a primeira opção
Spray: tenha mais de 25 horas de jogo
Clip: tenha mais de 30 horas de jogo
Oracle: tenha mais de 40 horas de jogo
Egghead: tenha mais de 50 horas de jogo

• **MARLOK** - encontrada em Synesta
Condição: entregue o item Tin Ball para ele em Synesta depois que ele comprar um sandflier para você.
Charm: entregue a Cooper Ball para ele
Monopolize: entregue a Electrum Ball para ele
Roulette: entregue a Platinum Ball para ele

• **ABBESS** - encontrada em Chek
Condição: consiga a ajuda de Ni Ryong e Ch'o Ryong.
Concentrate: derrote 70 inimigos ou mais
Sanctuary: derrote 85 inimigos ou mais
Celerity: derrote 100 inimigos ou mais

• **GYOSIL** - encontrada em Lyp
Condição: consiga 3000 pontos de pesca.
Ring of Ice: consiga 4000 pontos de pesca
Spanner: consiga 6000 pontos de pesca
Master's Rod: consiga 9500 pontos de pesca

• **LYTA** - encontrada no orfanato de Synesta
Condição: tenha Gyosil como seu mestre
Suplication: evolua Ryu até nível 20
Holy Strike: evolua Ryu até nível 25
Resist: evolua Ryu até nível 30
Benediction: evolua Ryu até nível 35

• **KRYRIK** - encontrada em Shikk
Condição: depois de cruzar o oceano, volte para a cidade de Shikk e fale com ele.
Megaphone: faça um combo de 30 hits
Spirit Blast: faça um combo de 40 hits
Cleave: faça um combo de 50 hits
Disembowel: faça um combo de 70 hits

• **KAHN** - encontrado na área ? ao norte de Saldine
Condição: nenhuma
Focus: lute 300 batalhas
Shout: lute 400 batalhas
Tiger Fist: lute 500 batalhas
Flex: lute 600 batalhas

• **BUNYAN** - encontrado na área ? ao sul de Astana
Condição: encontre todos os outros mestres
Backhand: cause 3000 de dano com um único ataque
Counter: cause 5000 de dano com um único ataque
Shadowwalk: cause 8000 de dano com um único ataque
Final Hope: cause 12000 de dano com um único ataque

CAPÍTULO I: THE AWAKENING

PARTE - 1

Logo após o acidente com o sandflier, Cray dirá que o veículo teve grandes danos e precisará de novas peças. Nina então deverá ir comprar as peças. Cray entregará a **King's Sword** para Nina e pedirá para ela ir para a cidade de Sarai. Controlando Nina, saia desta área para ter acesso ao mapa. Siga para a cidade, mas no caminho entre na área "!" onde um comerciante abandona sua carroça

e foge de dentro de um enorme buraco. Nina olhará o que há no buraco e acabará caindo nele. Um tipo de **monstro** aparecerá e irá embora sem atacá-la. Repentinamente aparecerá um jovem totalmente nu onde o monstro estava.

Nina fará muitas perguntas ao jovem que se chama Ryu. Nina pedirá para ele acompanhá-la. Ela entregará a **King's Sword** para Ryu se defender e logo em seguida eles partem rumo à cidade.

PARTE - 2

De volta ao mapa, entre na área rochosa chamada Cliff. Não há muito o que fazer aqui, apenas siga a trilha entre as rochas até chegar em uma segunda **ponte** de madeira. Antes de atravessar a mesma, siga o caminho à direita do personagem para encontrar um item Ammonia (use a habilidade de Nina para estudar a região se estiver perdido). Atravessando a ponte ignorada a pouco, Ryu e Nina vão parar diante de um buraco no caminho. Para continuar, ande de encontro ao buraco ou aperte **X** no beirada. Nina estará

muito assustada e acabará caindo, Ryu tentará salvá-la mas acabará caindo de cabeça no chão. Depois da cena, entre na caverna mais adiante para passar a noite.

PARTE - 3

Em um lugar distante, uma forte energia se manifestará dentro de uma esquecida tumba de onde despertará o primeiro imperador Fou-Lu. Ele pedirá a seu guardião para vigiar a entrada da tumba, enquanto ele seguirá rumo à capital imperial. Controlando Fou-Lu, suba a escada e desça em uma outra atrás do guardião, virando à esquerda do personagem para encontrar um baú contendo o item **Ambrosia**. Volte para a escada que

estava antes e vá para o final dela. Na área seguinte, use a coluna destruída para subir no barranco. Pule as **pedras** para chegar a uma trilha do outro lado e siga para a direita. Antes do final do caminho, vire à direita para pegar um item **Wisdom Fruit**. Após a cena com os soldados, siga para o final do caminho. No mapa, entre na área "?", ela dará acesso a uma pequena floresta. Siga para o

final da trilha e, ao subir a ladeira, Fou-Lu notará uma **sombra** estranha. Desta surgirá Yohm, o general do exército imperial.

KHAM - 1° Chefe

Para vencer esta criatura escolha o comando Special e para se transformar em Astral Dragon. Escolha novamente o comando Special e use Frost Strike ou Eraser.

PARTE - 4

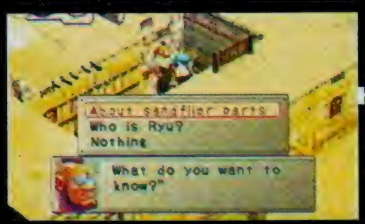
Após a batalha, siga a trilha até chegar em um cruzamento, continue em linha reta para chegar a uma **ponte**. Ao tentar atravessá-la, Yohm aparecerá com seus soldados e atacará Fou-Lu. A cena voltará para Nina e Ryu, suba a escada de pedra e siga o caminho à esquerda para voltar ao mapa, vá para a cidade de Sarai, mas antes de chegar a ela, entre na área "!" que aparecer. Nesta

área rochosa haverá uma entrada nas pedras laterais. Saindo por ela, você habilitará a primeira área de pesca (por enquanto você não tem o equipamento necessário para pescar, mas poderá comprar na cidade). Voltando ao **mapa**, entre em uma área de batalha e fique lutando para evoluir seus personagens. Aprenda as Skills Rest, Burn, Distracted e Blind dos inimigos Eye Goo, Mage Goo, Cap e Scorpion respectivamente.

PARTE - 5

Nina perguntará se Ryu ficará bem sozinho na cidade. Você terá três opções, se escolher uma das duas primeiras Nina deixará Ryu sozinho por algum tempo. Independente de sua escolha, fale com um garoto que segura uma **marionete** e depois vá para a Taverna.

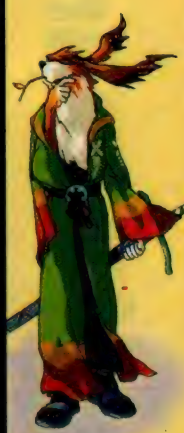
Fale com o homem-sapo para comprar um tesouro chamado Lead Ball por 158 Zenny. Fale com o homem que está sentado no balcão. Ele não fará nada de graça, escolha a primeira opção para iniciar um minigame. O objetivo deste minigame é deixar o homem feliz, note que há um marcador no canto superior esquerdo da tela mostrando três barras: Food (comida), Happy (feliz) e Drink (bebida). Os botões indicados na tela servem para comprar bebidas e comidas. Fique alternando entre os botões □ e X, para a barra Happy encher primeiro que as outras duas. Deixando o homem satisfeito, ele dirá que há um informante diante da hospedaria da cidade. Saia da Taverna e você encontrará Nina conversando com uma pessoa na entrada (caso tenha escolhido a opção de deixar Ryu sozinho). Fale com ela e em seguida vá para a entrada da cidade, mais ao lado, você encontrará a hospedaria e o informante. Falando com ele, escolha a primeira opção para oferecer um preço em troca da informação. Se você oferecer o preço que o **informante** estiver imaginando, ganhará um item. Você terá quatro chances, primeiro ofereça 123 Zenny e caso não seja essa a quantia, ofereça 300 Zenny. O informante mencionará um vendedor do mercado negro atrás da Taverna, para encontrá-lo será preciso uma senha que pode ser conseguida com um vendedor na estrada fora da cidade. Saia da cidade e vá para Cliff. No meio do caminho aparecerá uma área "?" no mapa, entre e você encontrará o **vendedor**. Fale com ele para saber a senha, volte para a cidade de Sarai e vá falar com o barman. Ele deixará você falar com o vendedor, mas antes examine o armário para encontrar **40 Zenny**. Falando com o vendedor, ele dirá que não tem as peças, mas você poderá encontrá-las em um lugar chamado Sandflier Valley. Antes de sair da Taverna, examine os armários para encontrar um **Power Food**.



PARTE - 6

Saindo da cidade de Sarai, um novo caminho no mapa o levará para um lugar chamado Valley. Entrando nesta área, use a habilidade de Nina para estudar o lugar e então suba a estaca de madeira adiante para chegar aos restos de um navio. Pegue oito **Croc Tears** escondidos dentro de um baú atrás do mastro e depois mexa no leme do navio. Escolha a opção Right para virar o leme e ter acesso a um baú com **200 Zenny**, volte e escolha a opção Left para virar o leme totalmente para a esquerda e abrir caminho. Descendo por uma tábua de madeira, siga para o navio à direita. Nele, acione a **alavanca** para descer uma âncora. Suba a escada ao fundo do navio para pegar um **Brass Helm**. Saia do navio e suba na âncora para acessar a duna de areia ao lado e vá para os destroços adiante. Fale com o velho para saber onde encontrar as peças, você terá de escavar o lugar e para isso terá de alugar uma pá. Escolha a segunda opção para pagar 50 Zenny, o cachorro do velho o ajudará, mostrando onde você deverá cavar. Observe o cachorro andando no terreno, onde ele latir uma vez, significa que há um item, dois latidos significa que existe uma peça de sandflier.

Você deverá encontrar um **Ship Parts** e duas **Iron Scraps**, outros itens que você poderá encontrar são: um **Sage's Staff**, um **Glass Shard** e um **Flat Top**. Conseguindo as peças, volte para Sarai, vá para a Taverna e atualize o equipamento de seus personagens.

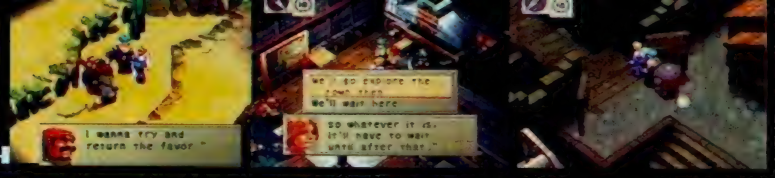


PARTE - 7

Na Taverna Nina avistará Rasso, o capitão da guarda imperial interrogando um homem a respeito de um suposto dragão. Rasso usará a violência para obrigá-lo a cooperar e neste momento, **Nina** ajudará o homem. Ele dirá que a guerra teve um cessar fogo temporário e ele logo perceberá que Nina é a princesa de Wyndia e tentará capturá-la. Uma batalha apenas com Nina terá início.

JOH - 2° Chefe

Escolha o comando Special e use a magia Sever para atacar o inimigo (caso tenha a magia Barrier de Nina, use-a). Procure manter seu HP acima de 100 (use a magia Heal) e use o item Wisdom Fruit para recarregar seu MP se precisar.



PARTE - 8

Ao vencer a batalha você voltará á tela do mapa, vá para a área "!" e entre na mesma, a cena mostrará Nina e Ryu se escondendo. Aquele **homem** que Nina ajudou na Taverna os ajudará mostrando um atalho para a cidade de Chamba. Voltando ao mapa, um novo caminho será revelado.

Entre na casa de máquinas para pegar uma **Life Sandals** no baú. Depois, entre na casa à direita para comprar uma arma nova para Ryu, com o vendedor Manillo. Pegue duas **Panacea** no armário ao lado e fale com o indivíduo do outro lado da casa para descansar de graça. Saindo da casa, vá falar com um velho. Entre na casa ao lado da escada e fale com **Tahb**, o líder da cidade. Escolha duas vezes a segunda opção. Saia da casa e vá falar com as pessoas da cidade, depois volte a falar com Tahb que estará do lado de fora da casa. Nina perguntará se não existe outra maneira de atravessar a cidade, Tahb dirá que, mesmo usando uma armadura, os riscos seriam grandes.

Pouco depois, chegará uma estranha figura chamada Ershin. Ela trabalha eliminando a neblina Hex em cidades ao redor do mundo e se oferecerá para ajudar Nina e Ryu.

PARTE - 9

Entre no portão aberto à esquerda para chegar na parte poluída da cidade. Use a habilidade de Nina para visualizar o caminho e nesta área procure aprender as Skills Feign Swing, Chlorine e Frost dos inimigos Zombie, Gasser e Ghost respectivamente.

Siga para o lado esquerdo da cidade onde encontrará um **baú** com três **Healing Herb**, volte ao ponto de entrada deste lugar e atravesse a ponte de madeira à esquerda. Suba a escada na parede e pegue **300 Zenny** no baú. Do lado oposto ao baú, estará o caminho para a área seguinte.

Ao pisar sobre a caixa acorrentada adiante, a mesma descerá levantando uma outra. Ershin se oferecerá para seguir o caminho abaixo, enquanto os demais esperam.

Controlando Ershin, desça a escada na lateral da casa e pare diante da caixa. Aperte o botão Select para controlar Ryu e Nina, siga para o lado oposto por onde Ershin desceu e fique sobre a caixa acorrentada. Volte a controlar Ershin e continue o caminho subindo por trás da casa, onde tem um baú contendo um **Molotov**. Fique parado diante da caixa acorrentada e tire Ryu e Nina de cima da caixa para a outra descer. Deixe Ershin sobre esta caixa e volte a controlar **Ryu e Nina**. Vá para a primeira caixa acorrentada e passe por ela, Ershin indicará duas alavancas que poderão baixar a neblina por algum tempo.

Vá para lá, mas antes siga o caminho à esquerda para pegar um **Waist Cloth** no baú. Ao chegar na alavanca, mexa nela e com Ershin desça por trás da casa. Vá para a alavanca abaixo de onde Ryu e Nina estão para baixar a neblina, então continue. Na área seguinte, Nina escutará um som estranho e Ershin explicará que existe alguma coisa estranha com a neblina.

Mais adiante uma estranha criatura pulará do meio da neblina e Ershin dirá que é a forma física da neblina Hex. Chegando na ponte adiante, a criatura aparecerá e Ershin dirá para todos atravessarem. Com Ryu, fique apertando o botão ● rapidamente para fugir da criatura. Do outro lado, a criatura aparecerá e atacará seu grupo.

SKULFISH - 3° Chefe

Com Nina use a magia Healing para causar danos no monstro e mantenha Ershin usando ataques normais. Transforme Ryu em Aura Dragon e use a magia Rejuvenate no monstro.

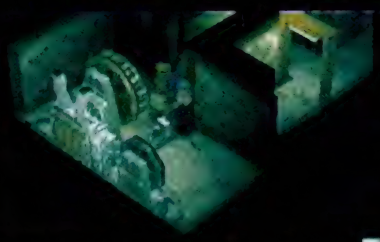
PARTE - 10

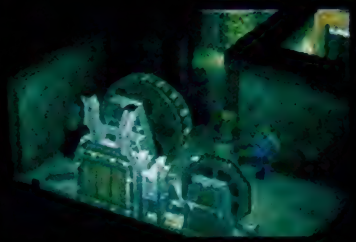
Após a batalha suba a escada ao fundo e ande encostado à parede para encontrar um lugar para seu grupo sair da cidade. De volta ao mapa, siga para o ponto inicial da aventura. Durante a noite Ryu terá um **sonho** onde ele, Nina e Cray entram em um lugar estranho. Cray acredita que a irmã de Nina esteja neste lugar. Atrás de Ryu tem um livro onde você poderá salvar seu progresso. Vá para o lado oposto e explore o lugar (aproveite para aprender a Skill Wild Swing com o inimigo Armor). Examine os armários para encontrar um **Aurum** e suba a escadaria no final do caminho. Mais adiante Cray perceberá a chegada de alguém e, para não serem vistos, siga por trás da cortina e o sonho terminará. Na manhã seguinte, Nina e Cray conversarão a respeito do sonho, **Ershin** dirá que na verdade eles estavam no sonho de Ryu e que talvez este sonho torne-se possível, pois Ryu tem os Dragon´s Eyes (Olhos do Dragão) e pode ver coisas que ainda não aconteceram. Voltando ao mapa, siga o novo caminho que o levará a uma região chamada Kurok.

PARTE - 11

Nesta região, fale com um homem-lobo chamado **Rwolf**, o primeiro mestre do jogo. Atravesse esta região e pegue um **Deep Diver** no baú na parte alta à esquerda da tela. Sua próxima parada é Dam, uma gigantesca represa. Evolua seus personagens e ao enfrentar um inimigo chamado Flue Goo use a Skill Blind, para ganhar o triplo de experiência.

PARTE - 12





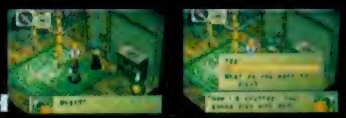
Após a cena na represa, desça as escadas na parede para chegar a uma porta (nesta área, aproveite para aprender a Skill Molasses do inimigo Puspool). Ao entrar na porta, você chegará a uma grade, por enquanto siga o longo corredor para chegar na parte baixa da represa. Desça a escada e procure um homem sob uma tenda. Ele dirá que para chegar ao outro lado você deverá fechar as comportas da represa. Você deverá pegar a chave com um homem chamado Rhoppe. Pegando a chave, volte à grade. Abrindo-a mexa na alavanca para fechar a primeira comporta e depois suba a escada.

No alto da represa, atravesse o caminho de madeira e suba a escada adiante para encontrar um baú contendo uma **Short Sword**.

Desça a escada abaixo para chegar a uma porta do outro lado da represa. Ela o levará para a máquina que fechará a segunda comporta, mas ao mexer na alavanca não acontecerá nada. Um dos trabalhadores aparecerá explicando o que fazer. Com **Ryu** fique apertando ↑ e ↓, seguindo um ritmo para fazer a roda girar. Quando aparecer uma "!" sobre a cabeça do trabalhador, aperte o botão de ação para Cray acionar a alavanca. Siga o longo corredor e no final você encontrará um baú contendo duas **Vitamin**. Suba a escada e continue seguindo para o outro lado da represa. Antes de entrar na porta no final do caminho, suba a escada para pegar um **Swallow Eye** no baú escondido. A porta adiante o levará para um corredor que dará acesso à outra margem da represa, siga até a estrutura de madeira e acione a alavanca para baixar uma ponte. Volte até aquele homem sob a **tenda** para devolver a chave, o alarme de emergência tocará com a chegada de uma onda de lama. O homem lhe entregará a alavanca do elevador, atravesse a ponte e use a alavanca na máquina ao lado.

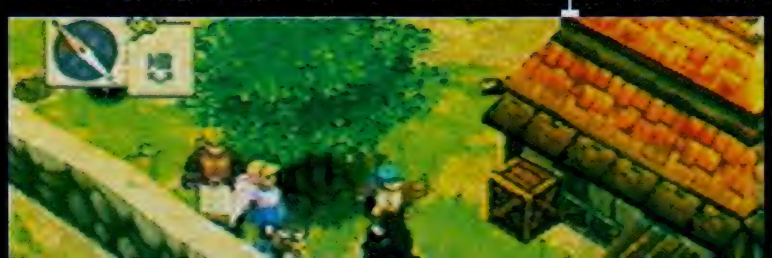
O elevador estará com defeito, fique apertando o botão de ação repetidamente. Você voltará ao mapa e um novo caminho se abrirá, vá por ele entre na área "!". Cray informará que há uma aldeia chamada Kyria a leste e por ela chegarão na cidade de Synesta. O Mud Dragon se aproximará do grupo mas não atacará. Surgirá uma estranha mulher e Cray perguntará a ela se foi este o dragão que destruiu a represa, a mulher explicará que os dragões não atacam pessoas. Pouco depois a mulher perguntará se você quer ouvir uma de suas músicas e duas opções aparecerão. Pague 100 Zenny para escutar uma melodia sobre uma antiga lenda chamada The Endless. O dragão desaparecerá e seu grupo voltará ao mapa, siga para a cidade de Kyria.

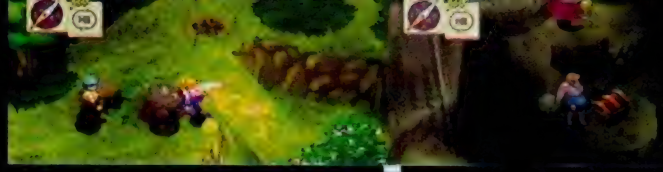
PARTE - 13



Tomando cuidado com as armadilhas, vá para a parte de trás das casas. Você encontrará um baú-armadilha que o levará a uma batalha (destrua os baús laterais e só então destrua o baú do meio).

Atravesse a ponte para chegar na casa do prefeito, examine a pequena **casa** ao lado para enfrentar o bicho de estimação do prefeito (um inimigo chamado BeeTrop, aprenda a Skill Risky Blow com ele). Vá para a parte de trás da casa do **prefeito** e caia por um pequeno buraco. Este dará acesso a uma escada que o levará para dentro da casa do prefeito, pegue um **Fish-head** e converse com o papagaio. Ele fará perguntas, na primeira escolha a opção "We really have no time for this...", na segunda e terceira escolha a opção "No", na quarta escolha a **opção** "Not really" e na quinta escolha a opção "Where's the mayor?". Voltando ao mapa siga para Woods.





PARTE - 14

Na floresta, tenha Ershin em seu grupo de exploração e use sua habilidade para derrubar maçãs (Apple) da macieira (você poderá obter 99 Apples). Mais adiante fale com o homem. Você ganhará o item Apple que servirá para atrair as criaturas para as armadilhas. Dentro da floresta, você chegará a uma área com armadilhas, procure uma armadilha que tem um **baú** pendurado e fique embaixo dele para pegar um **Pointed Stick**. Procure uma jaula de madeira onde existe apenas um buraco ao lado, caia por este para chegar a um baú contendo um **Healing Herb**. Encontre a saída do subterrâneo, procure um **buraco** perto de um pedaço de tronco de árvore, caindo por ele você terá acesso a um baú contendo um **Aura Ring**.

Coloque uma maçã sobre um dos tocos de árvore, isso atrairá um monstro que fugirá deixando uma trilha. Siga-a para chegar a uma nova área. Atravesse a cachoeira e quando encontrar uma segunda, pule para o outro lado para pegar uma **Wisdom Seed** e depois siga o caminho oposto. Você encontrará o prefeito, testando uma de suas armadilhas e fazendo uma das criaturas atacar seu grupo.

MAMAN - 4º Chefe

Use o item Apple para deixar o monstro distraído. Transforme Ryu em Aura Dragon e use a magia Flame Strike. Use Nina para recarregar o HP de seu grupo e deixe Ershin ou Cray usando ataques normais.

PARTE - 15

Volte para a cidade de Kyria e o prefeito ajudará seu grupo revelando um caminho pelas montanhas, ao lado de sua casa que os levará para a cidade de Synesta, onde a irmã de Nina foi vista.

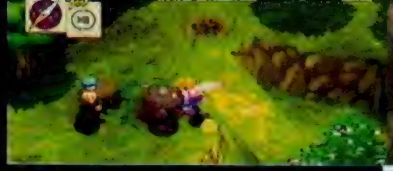
A cena voltará para Fou-Lu que acordará em uma casa, um homem chamado Bunyan o encontrou quase morto no rio e cuidou dele durante alguns dias. A cena voltará para Ryu. Aproveite para pegar **400 Zenny** no baú e procure uma escada. Você sairá dentro de uma casa, use **Cray** para empurrar os barris e depois suba a montanha ao lado da casa do prefeito. Durante o caminho, você poderá aprender as Skills Snooze e Feint dos inimigos TadsPole e Cadaver. Entrando na caverna atravesse o filete de água para pegar uma **Water Bomb** no baú. Depois acompanhe o filete de água até o fim para encontrar uma pequena **cachoeira**. Pule as pedras e a caverna seguinte o levará até um caminho dividido em dois. Seguindo o que está à esquerda, você encontrará um baú contendo uma **Ammonia**. Acompanhe a margem do rio para chegar a um baú contendo **500 Zenny**, depois suba as pedras ao lado para encontrar uma passagem. O corredor seguinte o levará até o fundo de um poço abaixo da cidade de Synesta.

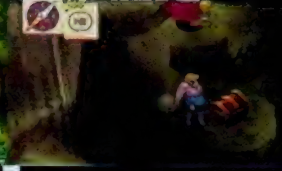
PARTE - 16

Seu grupo sairá diante de um orfanato. Entre, converse com uma menina loira e saia em seguida. Do lado de fora, uma mulher perseguirá um menino chamado Chino. Fale com ela e depois com Chino, iniciando um minigame. Dentro do orfanato as mulheres que cuidam da crianças darão informações sobre Elina. Chino aparecerá dizendo o que sabe, iniciando outro minigame. São oito crianças que estarão escondidas pela cidade. A primeira criança você encontrará dentro do orfanato. Na cidade você encontrará mais seis crianças, sendo que uma delas estará dentro de uma casa (haverá uma mulher de azul na entrada). Nesta casa, você encontrará o vendedor **Manillo**, compre novos equipamentos para os seus personagens, volte ao orfanato e fale com a mulher. Ela dirá que ainda falta encontrar Chino, ele está no subterrâneo da cidade. Saia do orfanato e fale com um homem na muralha da cidade. Ele não deixará você passar. Converse com uma mulher que anda com um vaso na cabeça e volte ao homem, quando ele sair entre na **passagem**. Desça a escada até chegar a um corredor que o levará a um outro corredor com duas portas (na primeira pegue **Ammonia** no armário). Você chegará a uma galeria com alguns barris e mesas quebradas. Use as tábuas de madeira e examine o armário atrás do balcão para pegar uma **Protein**. A passagem seguinte o levará a outro andar, pegue **80 Zenny** no armário e entre na sala seguinte. Prossiga o caminho até chegar em duas celas, a primeira delas estará bloqueada. Entre na cela seguinte para pegar uma **Raptor Claws** e siga pela passagem ao lado. Ela o levará ao andar superior onde haverá mais duas celas. Entre na segunda e pise no chão de madeira para encontrar Chino. De volta ao orfanato, Chino contará que a princesa Elina foi abordada por duas pessoas estranhas e que Marlok estava perto. A casa de Marlok tem um segurança na entrada chamado Kahn, vá lutar com ele.

KAHN - 5º Chefe (primeiro confronto)

Aprender a Skill Focus, depois use ataques normais com Cray ou Ershin, transforme Ryu em Aura Dragon e use a magia Flame Strike. Use a magia Sever de Nina e fique atento com o HP de seu grupo.





PARTE - 14

Na floresta, tenha Ershin em seu grupo de exploração e use sua habilidade para derrubar maças (Apple) da macieira (você poderá obter 99 Apples). Mais adiante fale com o homem. Você ganhará o item Apple que

servirá para atrair as criaturas para as armadilhas. Dentro da floresta, você chegará a uma área com armadilhas, procure uma armadilha que tem um **baú** pendurado e fique embaixo dele para pegar um **Pointed Stick**. Procure uma jaula de madeira onde existe apenas um buraco ao lado, caia por este para chegar a um baú contendo um **Healing Herb**. Encontre a saída do subterrâneo, procure um **buraco** perto de um pedaço de tronco de árvore, caindo por ele você terá acesso a um baú contendo um **Aura Ring**.

Coloque uma maçã sobre um dos tocos de árvore, isso atrairá um monstro que fugirá deixando uma trilha. Siga-a para chegar a uma nova área. Atravesse a cachoeira e quando encontrar uma segunda, pule para o outro lado para pegar uma **Wisdom Seed** e depois siga o caminho oposto. Você encontrará o prefeito, testando uma de suas armadilhas e fazendo uma das criaturas atacar seu grupo.

MAMAN - 4° Chefe

Use o item Apple para deixar o monstro distraído. Transforme Ryu em Aura Dragon e use a magia Flame Strike. Use Nina para recarregar o HP de seu grupo e deixe Ershin ou Cray usando ataques normais.

PARTE - 15

Volte para a cidade de Kyria e o prefeito ajudará seu grupo revelando um caminho pelas montanhas, ao lado de sua casa que os levará para a cidade de Synesta, onde a irmã de Nina foi vista.

A cena voltará para Fou-Lu que acordará em uma casa, um homem chamado Bunyan o encontrou quase morto no rio e cuidou dele durante alguns dias. A cena voltará para Ryu. Aproveite para pegar **400 Zenny** no baú e

procure uma escada. Você sairá dentro de uma casa, use **Cray** para empurrar os barris e depois suba a montanha ao lado da casa do prefeito. Durante o caminho, você poderá aprender as Skills Snooze e Feint dos inimigos TadsPole e Cadaver. Entrando na caverna atravesse o filete de água para pegar uma **Water Bomb** no baú. Depois acompanhe o filete de água até o fim para encontrar uma pequena

cachoeira. Pule as pedras e a caverna seguinte o levará até um caminho dividido em dois. Seguindo o que está à esquerda, você encontrará um baú contendo uma **Ammonia**. Acompanhe a margem do rio para chegar a um baú contendo **500 Zenny**, depois suba as pedras ao lado para encontrar uma passagem. O corredor seguinte o levará até o fundo de um poço abaixo da cidade de Synesta.

PARTE - 16

Seu grupo sairá diante de um orfanato. Entre, converse com uma menina loira e saia em seguida. Do lado de fora, uma mulher perseguirá um menino chamado Chino. Fale com ela e depois com Chino, iniciando um minigame. Dentro do orfanato as mulheres que cuidam da crianças darão informações sobre Elina. Chino aparecerá dizendo o que sabe, iniciando outro minigame. São oito crianças que estarão escondidas pela cidade. A primeira criança você encontrará dentro do orfanato. Na cidade você encontrará mais seis crianças, sendo que uma delas estará dentro de uma casa (haverá uma mulher de azul na entrada). Nesta casa, você encontrará o vendedor **Manillo**, compre novos equipamentos para os seus personagens, volte ao orfanato e fale com a mulher. Ela dirá que ainda falta encontrar Chino, ele está no subterrâneo da

cidade. Saia do orfanato e fale com um homem na muralha da cidade. Ele não deixará você passar. Converse com uma mulher que anda com um vaso na cabeça e volte ao homem, quando ele sair entre na **passagem**. Desça a escada até chegar a um corredor que o levará a um outro corredor com duas portas (na primeira pegue **Ammonia** no armário). Você chegará a uma galeria com alguns barris e mesas quebradas. Use as tábuas de madeira e examine o armário atrás do balcão para pegar uma **Protein**. A passagem seguinte o levará a outro andar, pegue **80 Zenny** no armário e entre na sala seguinte. Prossiga o caminho até chegar em duas celas, a primeira delas estará bloqueada. Entre na cela seguinte para pegar uma **Raptor Claws** e siga pela passagem ao lado. Ela o levará ao andar superior onde haverá mais duas celas. Entre na segunda e pise no chão de madeira para encontrar Chino. De volta ao orfanato, Chino contará que a princesa Elina foi abordada por duas pessoas estranhas e que Marlok estava perto. A casa de Marlok tem um segurança na entrada chamado Kahn, vá lutar com ele.

KAHN - 5° Chefe (primeiro confronto)

Aprender a Skill Focus, depois use ataques normais com Cray ou Ershin, transforme Ryu em Aura Dragon e use a magia Flame Strike. Use a magia Sever de Nina e fique atento com o HP de seu grupo.

PARTE - 17

Quando Kahn for derrotado Marlok aparecerá. **Marlok** decidirá ajudar seu grupo, mas antes você terá de capturar um ladrão e trazer as coisas que foram roubadas. Enquanto Ryu, Cray e Ershin vão atrás do ladrão, Nina ficará com Marlok. Gaste todo seu dinheiro em novos equipamentos e itens, saia da cidade e um novo caminho se abrirá para um lugar chamado Hideout. Durante o caminho para Hideout, entre na área "?" e você encontrará o ladrão. Quando Cray mencionar o nome de Marlok, o bandido fugirá. O grupo perseguirá o bandido até Hideout (aqui você poderá aprender a Skill Snap com o inimigo Mouse). Ao entrar na caverna, procure o bandido e um minigame terá início. Para capturá-lo você terá de preparar uma emboscada. Empurre os barris espalhados nesta área para bloquear uma passagem, depois force o bandido a ir para lá. Encurralando-o, aperte o botão de ação perto dele e o bandido explicará que não roubou nada de Marlok, apenas pegou os seus pertences de volta. Fale com **Stoll** para que ele se torne seu mestre, ele pedirá todo o seu dinheiro. Voltando para a cidade de Synesta, fale com Marlok e ele ficará furioso por você não ter trazido o que ele pediu. Ele pedirá para você fazer um outro trabalho, saia da cidade e um novo caminho para uma área chamada Wharf será revelado. Antes de chegar em Wharf, entre na área "?" e procure uma placa que indicará uma nova área de **pesca** se você for para nordeste.

PARTE - 18

Em Wharf fale com o **homem** que está perto de algumas caixas, ele mandará seu grupo limpar o armazém iniciando um novo minigame. Entre no armazém ao lado, seu objetivo será destruir os barris velhos, organizar os barris novos e os jarros. Existem dois lugares marcados por placas no armazém, o que está diante da porta é para arrumar os barris e o outro é para o jarros. Se você não tiver paciência para solucionar este minigame, coloque um jarro e um barril em seus respectivos lugares e quebre todos os demais, usando a habilidade de Ershin. Limpando o armazém você terá de embarcar algumas caixas no sandflier cargueiro, tendo três minutos para fazer tudo, usando um guindaste. Este novo minigame também é fácil e os comandos são os seguintes: ↑ e ↓ para ter maior ou menor alcance respectivamente, ← e → para virar o guindaste e **X** para pegar ou soltar as caixas. Para saber a posição de seu guindaste, observe a sombra das caixas. Pegando a caixa, leve-a para o barco e neste haverá partes iluminadas indicando que a caixa deverá ser colocada naquele lugar. Terminando esta tarefa, Nina aparecerá e Marlok os ajudará entregando também o item **Straw**. Ele levará todos dentro de uma caixa para a cidade de Kyon.

A cena voltará para Fou-Lu. Depois da conversação, vá atrás da casa de Bunyan pegar duas **Protein** no baú, desça a montanha e durante o caminho o general Yohm aparecerá, convocando uma de suas criaturas.

KHAFU - 6° Chefe

Transforme Fou-Lu em Astral Dragon e use a magia Frost Strike, além da evocação Eraser.

PARTE - 19

Após a fuga mal sucedida de Fou-Lu, a cena voltará para **Ryu** e os demais, siga o caminho de madeira para chegar a uma grande torre chamada Imperial Causeway. Se tiver dinheiro atualize o equipamento de seu grupo e salve seu progresso, depois suba na torre. Dentro da torre, entre na porta adiante e suba a escada para o primeiro andar, do lado de fora suba no elevador.

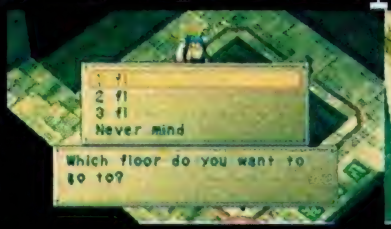
Ao entrar na torre novamente, o corredor seguinte terá três portas, entre na primeira para pegar três **Healing Herb** no armário. No andar seguinte, entre na primeira porta para encontrar um baú contendo um **Glass Domino**. No andar seguinte, haverá um elevador interno e um outro **externo**. Subindo neste último, seu grupo chegará ao portal mágico que liga um continente ao outro. Assim que chegarem o **portal** será acionado e a passagem ficará aberta por alguns instantes. Ao tentar chegar ao portal, Rasso aparecerá e evocará mais um guerreiro.

YMECHAF - 7° Chefe

Você terá de fazer combos, usando a Skill Burn e faça Nina usar a magia Sever ou Cyclone em seguida. Faça Cray ou Ershin usar ataques normais.

PARTE - 20

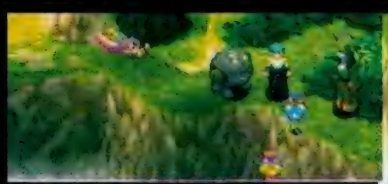
Após a batalha Nina e os demais correrão para atravessar o portal antes que feche. Do outro lado, **desça** a torre. Ao sair, você voltará ao mapa e terá acesso à cidade de Astana. Ao entrar na cidade, fale com um homem no muro à esquerda para saber de uma área chamada Aqueduct. Saia da cidade e uma nova localidade será revelada. Suba a escada de madeira e siga para o lado direito da estrutura para encontrar um **Ginseng** no baú. Rotacione o ângulo de visão para avistar uma escada atrás da estrutura que dará acesso a um elevador, desça por este e na área seguinte rotacione a câmera para encontrar um caminho de tábuas (use a habilidade de Ryu para cortar a corda da ponte de madeira). Do outro lado das tábuas, você chegará a uma escada e no andar acima encontrará um baú com **500 Zenny**. Volte e mude o ângulo de visão para localizar outra escada, suba por uma outra atrás da estrutura para chegar ao **final** desta área. Examine os armários, salve seu progresso e siga até aquela parte onde você andará por trás da cortina. Ao fazer isso, seu grupo será avistado por Lord Yuna. Seu grupo será deportado para o continente da Aliança e Cray será julgado por suas ações, encerrando o primeiro capítulo.



CAPÍTULO II: THE ENDLESS

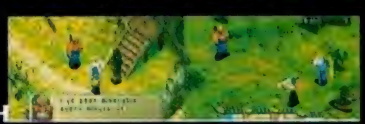
PARTE - 1

Nina sabe que Cray será julgado e pretende ajudá-lo. Pegue um **Aurum** no móvel ao lado da cama e desça a escada, no andar abaixo, haverá um guarda chamado Scias que vigiará seu grupo. Ao sair da casa, siga o caminho de tábuas para chegar ao castelo de Ludia. Os guardas não deixarão Nina passar e um velho se aproximará. Na cidade na entrada do castelo de Ludia, entre na segunda casa e atualize seu equipamento com o vendedor Manillo. Saia da cidade para ter acesso ao mapa e siga para a cidade de Shyde, antes entre em uma área "?" no meio do caminho. Procure uma placa que indicará uma área de pesca a oeste. Aproveite para aprender as Skills Double Blow e Icicle dos inimigos NutTrp e GooCount respectivamente. Agora, siga para a floresta Wychwood. Na primeira divisão de caminhos desta floresta, você encontrará um baú contendo três **Healing Herb**, à direita de seu personagem. O caminho da esquerda dará continuidade até uma estreita trilha que o levará a outro trecho da floresta. Continue avançando para procurar Nina e uma cena mostrará algumas **fadas**. Após a explicação das fadas sobre o que aconteceu com Nina, atravesse a floresta. Use a habilidade de Ershin para bater em uma árvore onde você ouvirá o canto de pássaro (durante o caminho você poderá pegar um **Magic Shard**). Controlando Nina, siga para o lado esquerdo da árvore e o pássaro aparecerá pensando que Nina é um de seus filhotes. Você entrará em uma batalha, se tiver a magia Cyclone use-a. Após a batalha, corra para o outro lado da árvore e desça o cipó. Ershin acertará a árvore e Nina voltará ao normal, caindo em cima de Ryu. Siga o caminho à esquerda e vá para a aldeia de Worent.



PARTE - 2

Entre na casa ao lado de um guerreiro girando uma clava. Nesta casa, você poderá salvar seu progresso e comprar novos equipamentos, depois vá para a grande **casa** no final da aldeia. Lá, você encontrará os anciões que, ao saberem que Cray está em apuros, pensam em atacar o castelo de Ludia mas isso acabaria com a Aliança. Um dos **anciões** pedirá para Nina procurar Tarhn, a mãe de Cray. Ela mora em uma lugar isolado chamado Plains e para chegar até lá será necessário um cavalo. Entre na porta à direita dos anciões para ter acesso ao porão onde encontrará um **Manly Clothes**. Depois, suba a escada na parede e no andar superior saia da casa para falar com **Kahn**. Tente sair da cidade e Kahn o desafiará novamente.



KAHN - 8° Chefe (segundo confronto)

Transforme Ryu em Aura Dragon e use Flame Strike, mantenha Nina usando magias de ataque e curando seu grupo quando necessário. Deixe Scias ou Ershin usando ataques normais até a luta acabar.

PARTE - 3

Após a batalha, Una, a mestra de Kahn, virá ajudá-lo. Volte para o andar superior da casa dos anciões e fale com **Una**, escolha a primeira opção para ela se tornar sua mestra. Saia da casa e vá para um pequeno estábulo à direita da cidade, converse com o homem-tigre. Ele instruirá seu grupo e neste meio tempo o Whelk criará uma afinidade com Ershin. No mapa, a área Plains aparecerá a oeste. O grupo montará acampamento enquanto Ryu irá atrás da mãe de Cray. Após a conversa entre Scias e Nina, você terá controle sobre Ryu. Para encontrar a cabana de Tarhn, siga para o leste, até chegar a uma grande pedra, desta siga para nordeste. No caminho você avistará **fumaça** e em seguida uma cabana. Lá você encontrará Tarhn.

Ryu sonhará lembrando que ele quebrou a King´s Sword e Cray levará a culpa. Quando acordar, Ryu falará com Tarhn a respeito da espada (aparecerão algumas opções, escolha a última). Tarhn dirá que existe uma pessoa que poderá fazer uma nova King´s, para isso você deverá chegar ao vulcão Mt. Glom. Volte ao mapa, vá ao acampamento onde seu grupo ficou e Ryu contará a Nina o plano de forjar uma nova King´s Sword. Vá para a aldeia de Worent e fale com os anciões, eles dirão que para chegar ao vulcão, você deverá seguir para o leste até a grande pedra no vale de Plains, depois seguir rumo ao norte.

PARTE - 4

Evite pisar no magma para não perder HP, neste lugar você poderá aprender as Skills Eddy e Flame Strike com os inimigos Wyd e Drake. Na caverna adiante, haverá dois pontos por onde você poderá pular, ambos levarão ao mesmo lugar mas siga o da esquerda para pegar um **Fire Ward**. Entrando na pequena caverna, suba a ladeira para chegar a uma área onde o chão é todo rachado.

Para continuar você deverá entrar em batalha, ganhando a mesma, o vulcão tremerá fazendo com que os pedaços do **chão** se movam para outros pontos. Nesta área, pegue **600 Zenny** e **Vitamin** dentro de baús. Localize uma caverna à esquerda, nela você encontrará a **Drill Punch**. A saída desta área é uma caverna do lado direito, que o levará ao centro do vulcão onde há uma **casa**. Entrando nesta, você encontrará um velho ferreiro ao qual Nina pedirá ajuda para forjar uma nova King´s Sword. O ferreiro ajudará, mas ele precisa de um raro metal chamado Faerie Drop, encontrado somente no reino das fadas. Examine o armário ao lado do velho para pegar **Aurum**, depois desça o alçapão. Siga para a passagem à esquerda da tela para você chegar a um baú contendo **Molotov**. Depois, siga a caverna do lado oposto para sair do vulcão e voltar para o mapa. Vá para Wychwood. Examine os brilhantes perto do arbusto para encontrar as fadas. Ryu e os demais serão levados para o reino das fadas sob a condição de matar alguns monstros em troca do metal Faerie Drop. Ande na região e examine os lugares onde existem bichos dormindo. Fazendo isso, você entrará em batalha e derrotando os cinco monstros, uma criatura gigante chamada Fantam aparecerá.

FANTAM - 9° Chefe

Use magias de ataques para fazer a criatura diminuir de tamanho, baixando sua defesa. Quando ele estiver menor, use ataques físicos ou as magia Wild Shot de Ershin e as Skill Double Blow e Super Combo caso já tenha aprendido esta última. Ataques físicos farão a criatura aumentar de tamanho.

PARTE - 5

Após a batalha, uma das fadas entregará o metal **Faerie Drop**. Quando você sair do reino das fadas, uma delas pedirá para que volte mais tarde. Vá para a **casa** do ferreiro da montanha que estará acessível no mapa, entregue o metal e o ferreiro forjará uma nova King´s Sword. Vá para o castelo de Ludia. Estando em Ludia siga para o castelo onde os guardas impedirão a entrada de seu grupo. Nina informará que tem algo a dizer sobre a King´s Sword, porém o rei dirá que a espada foi devolvida pelo Império e isso causará conflitos internos na Aliança. Antes de se retirar o rei dirá que Cray será punido no dia seguinte. Nina e Ryu planejarão resgatar Cray durante a noite, agora volte para a casa onde você ficou hospedado nesta cidade e durma. Durante a **noite**, saia da casa e fale com todas as pessoas da cidade para trocar o seu tesouro. Siga para o castelo de Ludia, haverá muitos guardas vigiando. **Scias** não pretende impedí-los e, uma vez dentro do castelo, você enfrentará diferentes inimigos. Quando lutar contra os guardas, você terá de derrotá-los na primeira seqüência de ataques ou todo o seu grupo será posto para fora do castelo.

PARTE - 6

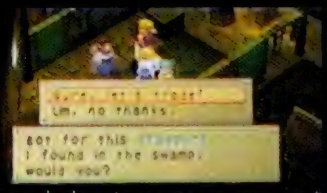
Derrote o guarda que estará vigiando a entrada à esquerda para chegar a um corredor onde haverá outro guarda, derrote este se quiser pegar uma **Artemi´s Cap**. Suba a escada para o andar superior e mais adiante você encontrará outro guarda. Na área seguinte, você encontrará Cray e Nina dirá que veio ajudá-lo a fugir pois ele será executado na manhã seguinte. Se isso acontecer, o povo dele se rebelará e causará conflitos internos na Aliança. Saia do castelo e siga para a aldeia de Worent, vá falar com os anciões e visite a mestra Una, deixando Cray tornar-se aluno dela. Depois visite **Tarhn**, a mãe de Cray, para todos conversarem. Na manhã seguinte, vá falar com Tarhn, todos discutirão sobre o que o Império procura, então Nina dirá que eles devem estar procurando por Ryu, pois ela lembrará que o capitão da guarda imperial estava procurando por um dragão e Ryu apareceu logo que um tipo de monstro desapareceu. Para tirar qualquer dúvida, Nina levará Ryu para conhecer o Wind Dragon (Dragão do Vento), em Wyndia.

Tarhn entregará a Jadestone para Cray e dirá para usá-la em um santuário ao leste, abrindo assim uma passagem que os levará para Wyndia. Volte para o mapa e entre em Plains, siga sempre para o leste e você chegará até o santuário (Shrine).

PARTE - 7

Use a Jadestone no altar para revelar a passagem secreta. Nesta passagem, siga o primeira trilha à esquerda e no final dela haverá um baú contendo **500 Zenny** (use a habilidade de Nina para localizar o baú). Siga para o lado oposto de onde está o baú e você encontrará uma entrada que o levará para uma sala com raios. Use a habilidade de Cray para empurrar a manivela e girar o raio verde, fazendo-o apontar para a parte esquerda da sala. Siga até a manivela do raio amarelo e

empurre-a para ele apontar para o lado oposto do raio verde. Suba a escada, dê a volta por trás do raio e vá pegar um **Silver Top** no baú. Volte para o raio verde e deixe-o na posição original, gire o raio **vermelho** para atingir os dois cristais perto de onde passa o raio verde. Vá primeiro na entrada ao fundo da sala para pegar um **Light Bangle**, depois volte



para a sala dos raios e entre na passagem à esquerda. Você chegará a uma escada que o levará para dentro de uma cabana. Fale com o **homem** sentado ao fundo para trocar seu tesouro com ele. Fora da cabana, você encontrará um baú contendo **Ammonia**, pegando o item saia desta região e você abrirá um caminho no mapa para o pântano Ahm Fen.

PARTE - 8

Aprenda a Skill Mind Flay do inimigo Cracker e o caminho nesta primeira parte do pântano é fácil. Quando estiver sobre a vegetação flutuante, ande para a parte sul onde pegará um **Baby Frog** dentro do baú, depois siga para o lado oposto.

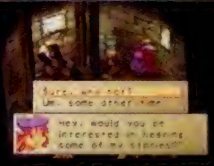
A segunda parte deste pântano o levará até duas cobras gigantes. Use-as para atravessar esta região, pise nas partes remendadas do caminho de tábuas para fazer barulho e as cobras se moverão ligando as plataformas. Aproveite para pegar um **Scale Mail** sobre a vegetação flutuante, depois use a **cobra** gigante para chegar a um baú contendo **Life Shard** à nordeste. A saída é o caminho de tábuas à noroeste, levando-o para fora do pântano. De volta ao mapa, siga para uma casa ao norte. Pegue uma **Vigor Seed** no armário e fale com a fada Njomo no andar

superior. Ela se tornará sua mestra mais tarde (lembre-se bem deste lugar), volte para o mapa e siga para a cidade de Wyndia. No meio do caminho, aparecerá uma área "**!**", nela o grupo montará acampamento para discutir a situação. Enquanto conversam, uma das fadas se aproximará do acampamento. Ela pedirá a ajuda de Ryu.

PARTE - 9

Aceitando a missão, vá falar com a fada no meio da floresta. Escolha a primeira opção para você dar ordens e definir os trabalhos das fadas. Haverá uma **tabela** e apertando o botão de ação sobre a opção Normal, escolha a alternativa Hard para acelerar o trabalho. Depois selecione o quadro abaixo à direita você terá mais três quadros. Cada um

dos **quadros** definirá uma função: o que tem o desenho de um arco é para caçar, o que tem o desenho de ferramentas é para limpar uma região do reino e o terceiro é para iniciar as construções. Você tem poucas fadas e não poderá construir nada, coloque todas as fadas para caçar e saia do reino. A partir de agora você terá acesso ao reino das fadas todas vez que acampar. Construindo o reino das fadas você futuramente terá itens, minigames e etc. A construção ficará a seu critério, então volte para o acampamento e continue sua jornada.



PARTE - 10

Chegando na cidade de **Wyndia**, entre no moinho de vento à esquerda. Lá você encontrará **Momo**, fale com ela e faça Nina se tornar sua aluna. Saindo do moinho fale com o homem-peixe sentado no meio da praça, ele trocará itens por peixes. Entre na casa atrás da mulher no alto da ladeira. Lá você encontrará um vendedor, no segundo andar, com quem poderá atualizar o equipamento de seu grupo. Entre na mansão do outro lado da cidade, fale com todas as pessoas e examine todos os armários, você deverá encontrar **Fish-head** e **Swallow Eye**. Se você tiver o item Straw ou Chopstick, troque-o por **Aurum** com o mordomo na sala de jantar. Saindo da mansão, entre na casa ao lado e pegue **Eye Drops** no armário, depois vá para o castelo de Wyndia e suba no elevador.

No castelo, siga em linha reta e entre na primeira torre, subindo as escada. Entre na outra torre para encontra um **baú**, contendo um **Ring of Wind** e depois volte ao andar inferior. Siga o muro à esquerda para entrar no castelo e use Nina para falar com os guardas no hall de entrada. Haverá dois quartos à direita, no primeiro você pegará **Wisdom Fruit** e no segundo uma **Soul Gem**.

Fale com o mordomo perto da porta e ele informará que o pai de Nina a aguarda. Todos passam a noite no castelo e na manhã seguinte saia, mas antes aproveite para conhecê-lo melhor (no quarto do rei você encontrará um **Fat Frog** e no calabouço poderá trocar seu tesouro com o prisioneiro). Saindo da cidade de **Wyndia**, aparecerá um novo caminho rumo a **Kasq Woods**.

PARTE - 11

Esta floresta possui inimigos fortes, aproveite para evoluir seus personagens e aprender a Skill Last Resort com o inimigo Bilboa. Ao atravessar a primeira ponte desta floresta, siga para o caminho à esquerda de seu personagem para encontrar um homem-peixe. Fale com ele para saber de uma área de pesca, depois siga para o lado oposto.

Na área seguinte, atravesse o **tronco** na água, no caminho você encontrará um baú contendo **600 Zenny**. Se quiser pegar mais um item, atravesse o tronco novamente e cruze uma ponte mais abaixo. Você chegará a um tronco perto da margem do rio, use o para chegar a outros troncos.

Chegando na outra margem, suba no tronco que está rente à **margem** no final do rio e vá para lá. Esta margem dará acesso a um baú contendo **Long Boots**, depois volte ao tronco e role até seu ponto de origem. Use o tronco que está ao lado para chegar a outro tronco na margem oposta e avance através da floresta.

Você chegará em outra área mais fechada, siga o caminho à esquerda para econtrar um baú contendo **Magic Shard**. Seguindo a trilha do lado contrário, você encontrará a saída que, por sua vez, o levará até a casa do oráculo do vento. O oráculo mandará você procurar a Wind Flute para entrar na Tower of **Wind**, lá você encontrará o Wind Dragon para saber maiores detalhes.

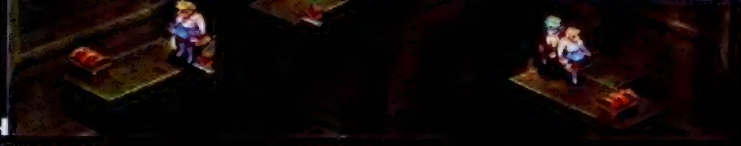
Antes de sair da casa, pegue **Aurum** no baú, além de um **Flattop** no armário. Volte para a tela do mapa e o grupo montará acampamento. Volte para o castelo de Wyndia e fale com o rei.

PARTE - 12

O rei permitirá que Nina e seus amigos entrem no **subterrâneo** do castelo em busca da Wind Flute. Vá até a entrada do castelo e siga a passagem do lado oposto, você chegará a uma torre e descerá dois lances de escada, chegando à uma entrada. O caminho a seguir o levará por alguns túneis e nestes haverá algumas hélices. Chegando na segunda hélice, siga para a esquerda para pegar uma **Soul Gem** e prossiga para a área de túneis seguintes.

Na primeira divisão de caminhos, haverá uma hélice que o impedirá de prosseguir. Seguindo o túnel da direita, você encontrará **Swallow Eye**, enquanto no túnel da esquerda chegará na área seguinte. Nesta área, existem plataformas móveis, siga até a plataforma do meio e espere ela se alinhar com a plataforma que tem um baú, onde você encontrará um **Balance Ring**. Atravesse essa área para chegar em uma outra com muitas hélices no caminho. Para avançar, você terá de esperar as **hélices** pararem, aproveite a pequena pausa das hélices e encoste-se nos espaços das paredes para não ser puxado. Durante o caminho, você encontrará **FlashGrenade** e no final do túnel encontrará a **Wind Flute**.

Agora, faça o caminho de volta. Saia do castelo e volte para a tela do mapa. Siga para a área Pung´tap.



PARTE - 13

Ao entrar nesta área Nina usará a Wind Flute para acessar o elevador. Uma vez dentro do castelo flutuante, siga o corredor e você encontrará duas entradas. Siga a da direita e você encontrará **Homing Bomb** no baú, agora siga a entrada oposta para chegar ao centro da torre. Lá haverá grandes correntes de vento que soprarão forte ou fraco. Quando o vento soprar forte, **pule** da plataforma para ser lançado para cima, espere o vento ficar fraco e pule novamente para descer. Quando o vento ficar forte, pule da plataforma novamente para pegar **600 Zenny** no **baú**. Depois, volte para a plataforma do outro lado e a entrada o levará para o lado de fora da torre. Aqui você poderá aprender a Skill Douse com o inimigo GntRoach.

No próximo andar da torre, espere o vento soprar forte e pule para subir mais alguns andares. No andar superior, espere o vento soprar forte e pule da plataforma. Vá para a entrada seguinte alcançando o andar superior, espere o vento soprar fraco e pule da plataforma. Isso fará você cair na plataforma onde tem um baú contendo **Power Food**. Espere o vento soprar fraco e pule da plataforma, suba tudo novamente usando a força do vento. Fazendo tudo certo você pegará um **Fighting Robe** em um baú isolado. Espere o vento soprar forte e pule para chegar ao topo da torre. Nina indicará um barco voador, siga até ele e aquele velho que contratou Scias aparecerá, dizendo que graças à Cray a Aliança está prestes a ter um conflito interno, enquanto o Império está atrás do Yorae Dragon.

GRUNT A, GRUNT B, GRUNT C - 10° Chefe

Se você aprendeu a Skill Super Combo use-a, com Cray use a magia Rock Blast. Combine a Skill Burn seguida da magia Sever ou Cyclone de Nina, com Ershin use ataques normais. Ganhando esta batalha, mais inimigos aparecerão e, desta vez, Scias aparecerá para ajudar seu grupo. Ele devolverá o dinheiro ao velho, quebrando o contrato que tinha. Isso iniciará mais uma batalha onde o esquema de ataque continua o mesmo. Você não controlará Scias, mas ela atacará os inimigos e auxiliará seu grupo.

PARTE - 14

Após a batalha, **Scias** entrará no grupo novamente e em seguida eles estarão se preparando para encontrar o Wind Dragon. Entre as nuvens, o gigantesco dragão aparecerá e reconhecerá Yorae Dragon, que na verdade é Ryu. A forma terrestre de Wind Dragon aparecerá e contará que Ryu é um dos Endless, ou seja, um Deus. Os Endless não são bons ou maus, agem de acordo com a pessoa que o evoca. O Império evocou Ryu para promover uma nova guerra contra a Aliança, no entanto o **Wind Dragon** dirá que Ryu está incompleto. Seu grupo será levado para uma montanha de onde poderão continuar a jornada. Em sua forma terrestre, o Wind Dragon chama-se P´ung Ryong e mandará Ryu visitar uma pequena aldeia onde poderá saber mais sobre os Endless e a verdadeira natureza de Ryu. Saia da montanha e você voltará ao mapa, seu próximo objetivo será descer a montanha Ice Peak.

PARTE - 15

Nesta região, procure aprender a Skill Icicle com o inimigo Ice Beak. Logo no final da trilha você encontrará uma **Vitamin**. Suba a ladeira e no alto vá por cima para entrar em uma **caverna** onde pegará um **Icicle** no baú. Volte e siga o caminho abaixo para entrar na caverna. Atravessando-a você chegará em outra parte da montanha. Use a habilidade de Cray para empurrar as bolas de neve em seu caminho, use a segunda que encontrar para tapar parte do buraco no chão, e você conseguirá. Para chegar a um baú à esquerda da tela, você deverá dar a volta e subir uma ladeira do outro lado, lá empurre uma bola de neve para o buraco. Para chegar a outro baú no final do caminho, empurre a bola de neve contra a subida à esquerda e depois jogue-a no buraco. No baú, você pegará **500 Zenny**. Siga para o final da montanha e, no mapa, siga para a aldeia de Chek. Nesta aldeia, atualize seu equipamento com o vendedor mais adiante e depois entre na casa ao lado para encontrar uma mulher chamada Abbess. Ela é cega, mas consegue enxergar a força exterior das pessoas. Após a explicação, **Abbess** mandará seu grupo descansar, mas no meio da noite Ryu acordará. Saia da casa para conversar com Abbess, ela dirá que Ryu é um Endless, mas não sabe quem ele é ou de onde veio. Ryu é diferente dos outros Endless e não foi evocado por ninguém de Chek.

PARTE - 16

Saia da casa, Nina e Cray estarão conversando. Após a conversa procure Abbess. Ela **explicará** que Ershin também é um Endless e provavelmente ficou presa na armadura.

Abbess fará Ryu entrar na mente de Ershin para descobrir a verdade.

Na mente de Ershin, Abbess explicará que Ryu deverá libertar a verdadeira energia de Ershin (nesta parte você poderá aprender a Skill Ebonfire com o inimigo Gulper). Siga o único **caminho** e não deixe de pegar um **Water Ward** no baú. Haverá uma grande plataforma giratória no final do caminho seguinte. Mexa no cristal luminoso à direita para fazer a plataforma parar de girar e suba na mesma. No alto da plataforma, haverá um grande cristal de onde uma mulher pedirá para que a libertem. Para isso é necessário destruir os pilares elementais, encoste em um deles para iniciar uma batalha.

UMADAP, AZEUS, AGIEL E YELEB - 11° Chefe

Use a magia Cyclone de Nina e ataques normais com os demais personagens, procure usar também a Skill Super Combo.

PARTE - 17

Após a **conversa** com Ershin, faça o caminho de volta e Ryu sairá da mente de Ershin. Abbess convocou a mais forte medium da aldeia para que Ershin use o corpo dela temporariamente. Vá para a casa de Abbess e Ershin contará que ela e Ryu realmente são Endless e foram evocados no Império de Fou, mas a mágica não foi terminada. Ershin ficou sem um corpo físico e por isso foi aprisionada

em uma armadura, enquanto o Yorae Dragon foi dividido em dois. A cena voltará para Fou-Lu, saia da casa e vasculhe a cidade. No caminho você encontrará um dos habitantes. Em seguida Mami, a mulher que cuidou de Fou-Lu, aparecerá. Tendo controle sobre Fou-Lu, saia da casa e siga para a plantação. Encontre **Mami** mais uma vez e Fou-Lu dirá que precisar partir para a capital, rumo à cidade de Chedo. Ele será rude com Mami e criará uma pequena discussão, mas neste momento alguém gritará. Entre na plantação à direita e siga para dentro da floresta, muitos animais sairão correndo e logo uma enorme criatura aparecerá iniciando uma batalha.

PAPAN - 12° Chefe

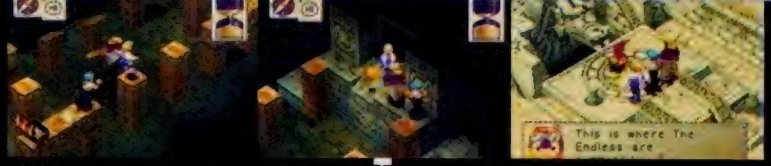
Transforme-se em Astral Dragon e use Frost Strike ou a Skill Super Combo, isto é, se deixou esta Skill com Ryu.

PARTE - 18

Após a batalha, a criatura voltará a seu tamanho normal. Volte para a aldeia, Mami aparecerá preocupada e o levará para casa. A cena voltará a Ryu e os demais que estão discutindo sobre o imperador Fou-Lu. Entre na casa de Abbess para falar com Ershin, mas ela está dormindo e Abbess recomenda entrar mais uma vez na mente dela. Dentro da mente de Ershin siga para o final do caminho, mas não deixe de pegar duas **Knockout Gass** e um **Manly Clothes**. Ao entrar em um tipo de templo, você estará no sonho de **Ershin**. Após a explicação de Ershin, faça o caminho de volta para sair da mente dela e ela despertará em seguida. Ershin lembrará que existe um santuário onde os Endless eram evocados. Em seguida saia da aldeia e no mapa siga para

Sinchon. Entre na área "**!**" e a **armadura** onde Deis ficou aprisionada aparecerá. Todos se assustarão ao perceber que a armadura tem vida própria. Após a conversa com ela, saia desta região, mas antes procure aprender a Skill Air Raid do inimigo Crawler.

Você chegará na entrada do Yorae Shrine. Neste **templo** aproveite para aprender a Skill Sacrifice com o inimigo ProBot. Faça o seguinte truque quando estiver em uma batalha contra dois inimigos Bot ou ProBot, faça um combo usando a magia Sever de Nina seguida da magia Frost de Scias, a combinação resultará na magia Jolt. Esta magia afetará os inimigos Bot e ProBot que ficarão paralisados durante algum tempo. Recarregue todo o HP deles e use outra vez a combinação de magias para deixá-los paralisados. Fique repetindo inúmeras vezes este esquema para ir acumulando experiência. Se fizer isso durante muito tempo, poderá ganhar até 190 mil de experiência.



PARTE - 19

Ao entrar no templo, você avistará um baú à esquerda, ele contém dois **Swallow Eyes**. Use a entrada adiante para

voltar pelo outro lado e ter acesso ao baú, depois continue no caminho normal. Na área seguinte, você chegará a uma sala com dois andares, entre na porta do andar de baixo para chegar a uma sala cheia de colunas. Ao fundo desta sala acione a alavanca na parede para que duas colunas se ergam por alguns segundos. Volte para a sala anterior e vá na entrada de cima, então use as **colunas** da esquerda e pegue três **Dragon Scale** no baú ao lado. Das duas colunas que você levantou, fique **parado** sobre a da esquerda para ter acesso a uma sala ao fundo onde você pegará um **Soul Ring** e duas **Magic Shard**.

Pegando estes itens, acione a alavanca novamente e use as colunas para chegar na entrada no outro lado da sala. A entrada o levará até o Yorae Shrine e Deis evocará os outros Endless. A cena voltará para Fou-Lu. Vá para a plantação e suba a primeira ladeira à direita da tela para falar com Mami. Na tela do mapa, siga para o Mt. Yogy.

PARTE - 20

Nesta área, procure aprender a Skill Blitz com o inimigo Bilbao. Siga o caminho rumo ao **vulcão**, mas não deixe de pegar uma **Wisdom Fruit**. Na segunda área do vulcão, siga em linha reta para encontrar três **Multi Vitamin** no baú, depois siga o caminho à direita. Cruzando a área seguinte, você encontrará o suposto Deus da montanha. Fou-Lu ficará decepcionado ao saber que o Deus é apenas uma criatura de pedra.

MARL - 13° Chefe

Transforme-se em Astral Dragon e use a magia Frost Strike e a evocação Eraser. Se você deixou a Skill Super Combo com Ryu, use-a com Fou-Lu. A criatura de pedra chamará dois ajudantes: Bellwyd e Klod. Mate Bellwyd pois ele recarregará o HP dos inimigos, depois mate com Marl e deixe Klod por último.

PARTE - 21

Após a batalha volte para a aldeia. Após a cena com Ryu e os outros, a cena voltará para Fou-Lu. Controlando-o, saia da casa e siga para a plantação. Volte para dentro da casa e Fou-Lu se perguntará o que a aldeia fez com seu modo de pensar e agir. Mami ajudará Fou-Lu e ele perguntará porque ela se arrisca por ele. Mami dirá que só queria que ele tivesse uma vida normal com ela. Os guardas tentarão arrombar a porta e Mami pedirá para Fou-Lu escapar por um buraco na parede. Vá até o **fogão** de pedra e examine-o para encontrar a passagem. Mami será capturada e Yohm a mandará para ser usada em um sacrifício na cidade de Astana.

A cena voltará para Ryu, os Endless discutem o que fazer e decidem ajudar, doando seus poderes a Ryu, mas ele terá de encontrá-los ao redor do mundo. Todos os Endless irão embora, ficando apenas o **Wind Dragon** que ensinará para Ryu a evocação Rainstorm. Volte para a tela do mapa. Tendo controle sobre Ershin, atualize seus equipamentos e saia da

casa. Do lado de fora, Ershin sente que Deis está perto e por isso decidirá ajudar Abbess a escapar. Você entrará em uma batalha contra dois guardas, use ataques normais para acabar com eles. A batalha seguinte será contra três guardas, use ataques normais. Controlando Ryu e os demais volte para a aldeia de Chek e lá Abbess contará o que aconteceu. Saia da aldeia e siga para a área "**?**" que se abriu no mapa. Durante o caminho aproveite para aprender a Skill Rest do inimigo Yaen e use a habilidade de Nina para encontrar um baú contendo uma **Soul Gem** e uma **Wisdom Fruit**. Chegando na saída o grupo montará acampamento. Entre na tenda para salvar seu progresso e finalizar este capítulo.

IGHT - 14° Chefe

Espere-o atacar e tente manter Nina, Cray ou Scias vivo o quanto puder e deixe Ryu ser morto. Ele voltará a vida e se transformará em Kaiser Dragon, ficando totalmente fora de controle. Ele acabará com o inimigo usando a evocação Kaiser Breath.

CAPÍTULO III: STREAMS

PARTE - 1

Após a cena, o homem entregará o item **Ivory Bangle**, equipe-o e saia da aldeia. Você sairá na floresta, onde enfrentou aquele chefe parecido com um elefante. Vá para o lado norte e você voltará ao mapa, siga para Sanctum. Nesta área, examine a porta de pedra. Nela estará escrito que para entrar deverá haver um sacrifício, pouco depois a criatura **Papan** aparecerá e se sacrificará para abrir a porta para Fou-Lu. Ao entrar

na caverna, procure aprender a Skill Spirit Blast do inimigo Cyclops. Chegando na primeira divisão de caminhos da caverna vá no da direita pegar um **Icicle**. No caminho da esquerda, você encontrará a **Water Gem**, que permitirá se transformar em Serpent Dragon.

Chegando ao final da caverna você sairá na tela do mapa novamente. Um novo caminho para a floresta Soma se abrirá. O caminho na floresta é único então siga. Vá sempre em frente. Na primeira parte, procure por um baú contendo uma **Super Vitamin**. Quando

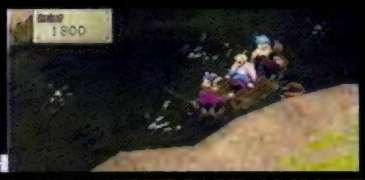
você tentar atravessar a próxima área da floresta, Fou-Lu perceberá que o lugar é muito quieto. A cena mostrará Lord Yuna que ordena o sacrifício de Mami para alimentar um enorme canhão chamado Carronade, em seguida o general Yohm receberá a ordem para disparar.

Uma forte carga da névoa Hex será lançada diretamente sobre Fou-Lu, que ficará inconsciente. Após a cena com Ryu e os demais, Ursula entrará em seu grupo. Volte ao mapa e vá para a aldeia de Chek.

PARTE - 2

Vá falar com Abbess que pedirá para Ryu procurar **Deis**, faça isso e ela voltará para dentro da armadura, dando vida a Ershin. No mapa, siga o caminho que se abriu para o sul e você chegará ao Mt. Ryft.

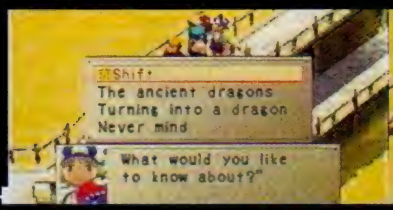
Na primeira parte desta área, entre na caverna e ao chegar na segunda parte com água, use as pedras para chegar ao baú onde



você pegará um **Rocket Punch**. Siga para o final da caverna e suba na **balsa** para iniciar um minigame. A única coisa que você deverá fazer aqui é não bater a balsa nas pedras, apenas controle-a para ← ou → e procure pegar todas as dez bolsas que estão sendo arrastadas na correnteza. Chegando ao final do rio, Cray dirá que o grupo precisa de um meio de transporte e que talvez na cidade de Shyde possam encontrar um.

PARTE - 3

Chegando na cidade, você poderá trocar peixes por itens, falando com o vendedor Manillo. Atualize seu equipamento, fale com um homem embaixo da escada para trocar seu tesouro e suba a escada para chegar em outro ponto da cidade. Fale com o garoto que tem um **marionete** na mão. Escolha a opção "SHIFT" para você ter acesso a qualquer área do mapa que já tenha visitado antes (quanto estiver no mapa, aperte o botão **Select** e depois □ para acessar uma lista de lugares). Entre no estabelecimento e fale com



o homem-sapo para comprar um veículo, mas seu grupo não tem dinheiro suficiente.

Saia do estabelecimento, Ursula e Scias darão um jeito de conseguir um meio de transporte tentando roubar o barco de Marlok. Cray e Nina pedirão desculpas por Ursula tê-lo atacado e apesar de tudo, Marlok ajudará seu grupo a comprar um barco.

Ele entregará o item **Bond**, vá falar com o **homem-sapo** e ele venderá um barco para seu grupo. Para navegar com o barco, basta colocar para ← ou →, o botão ● servirá para acelerar e o **X** para frear. Seu próximo destino é a torre de Kyoin, então suba no barco e escolha a primeira opção. Esta viagem é também um minigame de corrida onde você poderá estabelecer recordes. Na parte inferior esquerda da tela, tem um mapa de navegação que indicará sua posição, além de indicar o caminho certo.

PARTE - 4

Chegando na torre de **Kyoin**, fale com um guarda para saber que o portal não está funcionando. Entre em um dos estabelecimentos para encontrar um homem com um saco nas costas, ele dirá que precisa voltar para o outro continente.

Volte para seu barco e aquele mesmo homem com quem você falou a pouco estará lá. Fale com ele e escolha a primeira opção para ficar sabendo que ele precisa chegar na região de Shikk.

Ele pedirá uma **carona** para você, escolha a primeira opção novamente para levá-lo. Suba no barco e escolha a primeira opção para mais uma corrida. No final, o grupo montará acampamento e o viajante agradecerá dando-lhe o item **Silver Top**.

Cray dirá que eles precisam chegar ao outro continente e Ursula irá propor usarem um navio para cruzar o oceano. Saia para a tela do mapa e você terá acesso a todas as outras regiões que já visitou.

PARTE - 5

Volte para Shyde e suba em seu barco. Escolha a opção **Shikk Region** e, entrando na corrida, repare no mapa de navegação. Note que existe uma área isolada, os pontos que aparecem no mapa são grandes dunas de areia, use a duna para pular e chegar até a área isolada. Você encontrará um oásis e lá estará Sa Ryong, use Ryu para falar com ele e aprender a evocação Onslaught. Você se lembra daquela área após a represa, onde o dragão de lama apareceu? Siga para lá e você encontrará Ni Ryong, use Ryu para falar com ele e aprender a evocação Mud Flow. Vá para a N.Chamba marcado no mapa. Lá, fale com o homem e suba a escada para enfrentar um chefe opcional chegando perto da neblina Hex, onde você havia enfrentado o chefe Skullfish.

ANGLER - 14° Chefe Opcional

Transforme Ryu em Wyvern e use a evocação Gigaflame. Com Ershin, use a magia Blizzard. Com Cray, use a magia Stone Pillar, com Ursula, use a magia Fireblast e com Scias, use a magia Frost. Use Nina para recarregar o HP de seu grupo quando precisar. Faça combos usando a magia Fireblast de Ursula seguida da magia Cyclone de Nina.

PARTE - 6

Vencendo a batalha, você transformará este lugar em uma área de pesca. Visite a área Crash (o ponto inicial do jogo), lá você encontrará duas pessoas mexendo no seu sandflier. Fale com a pessoa perto do barco para trocar seu tesouro. Visite a mãe de Cray, falando com ela você ficará sabendo sobre mais um dragão que habita a região de Plains. Para encontrá-lo, você deverá seguir um pássaro brilhante. Entre na área de Plains e siga para o leste até encontrar aquela grande pedra. Chegando lá, espere o **pássaro brilhante** aparecer. Quando ele for embora, siga-o e você encontrará Ch'o Ryong.

Use Ryu para falar com ela e aprender a evocação Healing Wind. Aproveite para visitar o ferreiro da montanha, ele criará novos equipamentos para seu grupo, se você der três materiais específicos. Visite também todos os seus mestres, vá para a cidade de Synesta e fale com Marlok para ele se tornar um de seus mestres. Ele ensinará suas Skills, se você trouxer tesouros para ele (depois de visitá-lo, vá ao orfanato e fale com a menina perto da mulher para trocar seu tesouro, em seguida fale com **Marlok**).

Se no reino das fadas você tiver mais de cinco fadas, vá para aquela casa onde você encontrou a fada Njomo. Ela se tornará sua mestra e ensinará suas Skills se a população das fadas aumentar (para isso deixe as fadas caçando). Agora, vá para a aldeia de Shek e fale com Abbess para que ela se torne sua mestra. Terminando isso, vá para o Mt. Giga.

Nesta área, pegue o transporte para chegar do outro lado (aproveite para aprender a Skill Muffle do inimigo Saruga). Siga a trilha e pegue um pacote contendo **800 Zenny**. Mais adiante você avistará a Fire Gem, apenas Ryu poderá pegá-la e se transformar em Wyvern Dragon. Siga para o próximo transporte e na área seguinte não deixe de pegar uma **Multi Vitamin**. Na parte de baixo, pegue um **Weather Wand** no baú e depois suba a ladeira ao lado para voltar ao mapa, abrindo um caminho para a cidade de Checkpoint. Nesta cidade haverá um baú sobre uma caixa. Use a habilidade de Cray para empurrar a **carroça**, deixando-a alinhada ao baú. Suba no telhado da casa e pule em cima da carroça para chegar ao baú, onde você pegará três **Ginseng**.

PARTE - 7

Fale com o **velho** que encontrar no caminho e ele explicará que para chegar na cidade de Shikk é necessário cruzar a fronteira, mas ela está fechada. Ursula irá propor um ataque noturno aos guardas, no entanto Cray tentará conversar, mas será reconhecido e os guardas o atacarão. Nesta batalha, use ataques normais e quando tudo parece ter acabado, um batalhão bloqueará a fronteira. Voltando ao grupo, Nina pensará em usar as carroças para pular a **fronteira** sem serem vistos. Use a habilidade de Cray para alinhar as outras duas carroças com a que está perto da casa em direção à fronteira. Feito isso, suba pule do telhado da casa sobre as carroças. Voltando ao mapa, seu próximo objetivo será a cidade de Shikk. Mas durante o caminho para lá entre na área "?" que aparecerá, dando acesso a uma estrada.

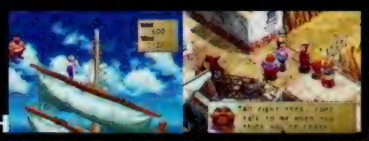
Siga a estrada da direita e você abrirá uma área no mapa onde encontrará Su Ryong. Use Ryu para falar com ele e aprender a evocação Holy Circle.

PARTE - 8

Nesta pequena cidade, siga para a casa onde tem uma mulher ao lado da entrada. Nesta casa, pegue uma **Water Bomb** no armário e depois desça a escada. Fale com o homem para trocar seu tesouro. Agora, entre em uma **casa** do outro lado da cidade onde haverá um homem no balcão. Atualize seu equipamento com ele e depois desça a escada ao fundo. Você chegará na taverna dos pescadores, no balcão fale com o capitão Zig. Seu grupo explicará que precisa de um navio, mas Zig só navegará com a bênção do Deus do oceano. Sabendo disso, volte para o mapa e siga para a área chamada Fane, ao norte. Fale com pescador para que ele o deixe passar. Use a habilidade de Nina para descobrir pontos de ligação com áreas mais baixas e assim poderá encontrar uma baú contendo cinco **Hanger** e uma sacola com duas **Ammonia**. Chegando no final desta primeira parte do caminho, haverá duas **cavernas**. Entre primeiro na mais baixa e vá direto para o final dela, onde haverá duas entradas. Entre na da direita para pegar um **Wetsuit** e, na da esquerda, pegue a Wave Stone. Use este item na fonte de água no início desta caverna, para acionar uma coluna de energia. Saia em seguida e entre na outra caverna que você ignorou, lá Hae Ryong se manifestará. Nina explicará que precisam da bênção dele e Hae Ryong ajudará dando a **Salt Stone**.

PARTE - 9

Volte para a cidade de Shikk e entre na taverna. Fale com Zig, quanto tudo parecerá certo, Zig dirá que Nina e Ursula não poderão navegar com ele, pois mulheres trazem má sorte. Você terá de **empurrar** o marinheiro para fora do mastro do navio. Aperte X para pular sobre a cabeça dele, deixando-o tonto. Em seguida, aperte □ para correr em direção a ele, batendo nas costas dele você o empurrará. Conseguindo, Zig reconhecerá que tanto Ursula quanto Nina são fortes para ser marinheiras. Fale com Zig mais uma vez e escolha a primeira opção para iniciar um novo teste. Zig levará Nina e Ursula para a parte mais escura e assustadora do **navio**. Um barulho chamará a atenção das duas e um fantasma aparecerá, iniciando uma batalha. O fantasma se transformará dependendo do tipo de ataque que você usar, preferencialmente use uma magia para que ele se transforme no inimigo Wizard (aproveite para aprender a Skill Bad Back). Use a magia Fireblast de Ursula seguida da magia Cyclone de Nina. Após a batalha, um rato encostará em Nina e mais uma batalha terá início. Nina se sentirá mais tranqüila após a batalha, porém o navio balançará e um bicho chamado piolho do mar aparecerá fazendo Ursula e Nina entrarem em pânico. Depois, vários piolhos do mar aparecerão. Na manhã seguinte, vá falar com Zig e ele cumprirá a promessa de levar as mulheres em seu navio, já que elas provaram serem corajosas e fortes. Fale com Zig mais uma vez e você partirá para o oceano. Vá para a cabine do navio e procure um **Warbler** nos armários, depois vá para o **porão** do navio. Grandes estrondos ocorrerão, volte e você encontrará Ursula assustada, pensando que os piolhos do mar estão causando os barulhos. Volte para o convés do navio e lá todos pensam que alguma criatura está batendo neles. Novamente Kahn aparecerá para o desafiar.



KAHN - 15° Chefe (terceiro confronto)

Desta vez Kahn conseguiu aumentar muito sua resistência, mas seus ataques continuam fracos. Transforme Ryu em Aura Dragon e use a Skill Super Combo, com os demais personagens use magias ou ataques normais.

PARTE - 10

Derrotado, Kahn cairá no mar e os golfinhos o levarão para a cidade de Shikk. Vá falar com Zig e ele dirá que estão parados no meio do oceano, pois não há vento. Nina avistará uma ilha e Zig explicará que é a Ilha de Fogo. Fale com seus amigos e depois com o marinheiro ao lado da cabine, ele venderá equipamentos se você precisar. Em seguida, fale com o marinheiro ao lado de Zig para levá-lo até a ilha.

Seu grupo será deixado perto de um navio assombrado nas pedras. O marinheiro vai esperá-lo neste lugar, então entre no casco do navio. Nesta área procure aprender as Skills Knock Out, Transfer e Sword Breaker dos inimigos Krabby, Stalk e Sepoy respectivamente.

Dentro do navio assombrado, aparecerá uma chama para iluminar o caminho. Agora, você terá de atravessar a área das **tábuas**, algumas destas tábuas estão podres e se quebrarão, se você pisar no lugar errado.

Caso caia no andar abaixo, suba e tente atravessar outra vez. Os dois baús nas tábuas guardam um **Ring of Fire** e três **Burnt Plug**. Chegando ao outro lado, suba a escada e no convés do navio vá para a proa, lá você encontrará 1500 Zenny. Volte ao convés do navio e siga o caminho ao lado.

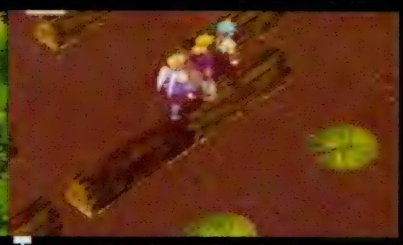
Não deixe de pegar duas **Panacea** no baú, o caminho terminará dentro de uma caverna onde haverá um homem de pedra. Nina perceberá que ele não é um Endless e o homem de pedra atacará.

GLEBE - 16° Chefe

Transforme Ryu em Wyvern e use a evocação Gigaflame e a Skill Super Combo, evoque também os demais dragões que você encontrou até agora. Com os outros personagens, use ataques mágicos criando combos. Mantenha Nina auxiliando o grupo, usando a magia Vitalize.

PARTE - 11

Após a batalha volte ao marinheiro e ele o levará para o navio. Vá até Ursula e examine o livro ao lado dela, escolha a primeira opção para você dormir. Na manhã seguinte o navio estará chegando ao porto de Lyp, depois fale com Zig. Explorando o porto você poderá atualizar o equipamento de seu grupo, além de comprar novos itens. Vá falar com o homem-sapo, pescando à direita, ele é o mestre **Gyosil**. Para que ele ensine suas Skills, você deverá ter 3000 pontos de pesca.

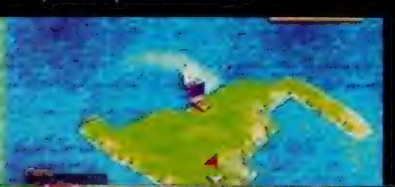


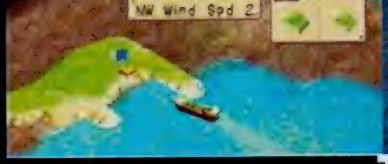
Por enquanto, saia de Lyp e nesta nova parte do mapa um caminho se abrirá. Entre na área "?", chegando a uma floresta e perto de uma pedra haverá uma estranha criatura. Fale com ela, escolha a segunda opção e dê um peixe, depois escolha a segunda opção e siga para o final da floresta à sua direita, abrindo uma nova área de pesca e o caminho normal. Ande sempre em cima das tábuas e na primeira divisão de caminhos siga para a parte de cima. Ande na lama e vá pegar uma **Super Vitamin** no baú, depois suba a escada na árvore e continue seguindo o caminho de tábuas. Na área seguinte continue no caminho de tábuas e se você for para o lado esquerdo, encontrará dois **Aurum**. Na próxima área, haverá alguns **troncos** boiando no rio, use-os para chegar ao outro lado, mas não deixe de pegar uma **Toxic Claws** no aterro do meio do rio. Estando no mapa, siga para a aldeia Pabpab.

PARTE - 12

Na aldeia seu grupo será atacado mas aquela criatura que você ajudou aparecerá. Beyd se desculpará e apresentará sua esposa. Beyd mostrará um caminho através dos bancos de areia da praia que ficará exposto enquanto a maré estiver baixa. Por esta noite, seu grupo ficará na aldeia. Explorando o lugar você encontrará uma **Ammonia** no armário, depois siga para a **árvore** vizinha e fale com a criatura azul que está caída. As demais criaturas dirão que ela está doente, fale com Beyd para saber que infelizmente a única planta usada como remédio cresce em uma ilha no meio do oceano.

Então saia da aldeia, vá para o porto de Lyp e lá fale com as **pessoas**, uma delas mostrará onde fica a ilha e lhe dirá que o nome da planta é Mozweed. Para chegar nesta ilha fale com o capitão Zig e você usará o navio dele (uma bandeira roxa será mostrada na ilha que você precisará visitar).





PARTE - 13

Você poderá explorar muitas ilhas encontradas no oceano. Controlando o navio, note que haverá uma barra verde na parte baixa da tela, representando os suprimentos do navio. O botão ● serve para usar a força dos marinheiros para mover o barco, mas isso gastará mais rápido os suprimentos.

O botão X servirá para usar as velas do navio e a navegação dependerá da força e do curso do vento. O botão ▲ serve para você explorar a área desejada. Porém as ilhas onde você poderá descer estão marcados por bandeiras (pare o navio perto da ilha com a bandeira e aperte ▲ para explorar, caso você desça em qualquer lugar seus personagens não encontrarão nada).

Na parte de cima da tela, haverá um quadro com duas setas. A da direita indicará para onde o vento soprará, enquanto a da esquerda mostrará para onde o vento está soprando. Quando as setas ficarem grandes ou pequenas, indicará que o vento estará forte ou fraco respectivamente.

Saindo do porto de Lyp, a grande ilha mais adiante é a Island of Fire. Indo para o lado esquerdo do oceano, você avistará uma área de pesca e uma ilha onde encontrará um **Water Ward**.

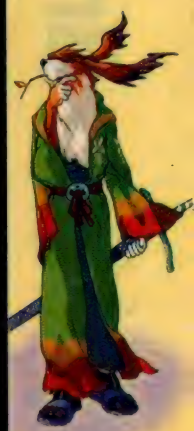
Indo a um conjunto de pequenas ilhas mais adiante da Island of Fire, aproxime-se das três ilhas paralelas com outras duas, só que do lado oposto. Não existe bandeira representando o lugar, mas se você descer na terceira ilha encontrará **Hae Ryong**, use Ryu para falar com ele e aprenda a evocação Flood Tide.

PARTE - 14

Mais adiante deste conjunto de ilhas, haverá uma outra muito maior onde poderá pegar um **Bent Screw**. Seguindo o oceano para o lado direito desta ilha, você voltará para a cidade de **Shikk** (fale com o marinheiro Krirk e se você conseguiu fazer um combo de 25 hits ele se tornará seu mestre).

Se você explorar a ilha à direita do porto de Lyp, encontrará cinco **Water Bomb**. Seguindo a trilha entre as pequenas ilhas mais ao lado, você pegará um **Harmonic Ring**. Indo para a ilha indicada por uma das pessoas do porto de Lyp, use a habilidade de Ryu para

cortar a planta **Mozweed**. Descendo do outro lado da ilha, você encontrará **Manly Clothes**. Voltando para o porto de Lyp vá para a aldeia Pabpab e fale com Beyd. Depois fale com a criatura doente para usar a medicina e na manhã seguinte a criatura estará curada. Fale com Beyd novamente, saia da aldeia e seu grupo será levado até a praia, onde você deverá seguir a emenda de ilhas antes da maré subir. De volta ao mapa, siga para a área "?" no final. Siga através dos **bancos** de areia nesta primeira área. Use a habilidade de Nina para localizar um baú onde você pegará duas **Poison Powder**. No final desta primeira sequência dos bancos de areia, você chegará a uma ilha. Ande na praia e vá para o lado esquerdo pegar uma **Moon Tears** no baú, depois suba na ilha e entre na vegetação. Use Ryu para pegar a **Earth Gem** que permitirá-se transformar em Behemoth. Atravesse a ilha e após a área seguinte, começará a anoitecer. Na manhã seguinte, Nina e Ursula notarão que o caminho desapareceu com a subida da maré. Todo o seu grupo ficará ilhado, siga para o outro lado do acampamento e você avistará Ursula. Infelizmente, não há saída desta ilha (enquanto isso a cena mostrará Fou-Lu chegando na capital imperial de Chedo).



PARTE - 15

Durante a noite, seu grupo discutirá o que fazer e na manhã seguinte, Nina e Ryu decidem explorar a **ilha** em busca de comida, Ursula os acompanhará. Siga para o outro lado da ilha e ao descer a ladeira rochosa, pegue dois **Crab** no baú. Pouco antes de chegar na praia você pegará um **Deluxe Rod** que é uma vara de pescar. Mais adiante Ryu encontrará uma área de pesca. **Pesque** o quanto quiser e depois vá até Nina e Ursula, em seguida volte ao acampamento. A cena voltará para Fou-Lu, ele finalmente chegou ao castelo do imperador e, dentro deste, siga para perto do cristal. O guardião se aproximará e Fou-Lu o mandará destruir a cidade. Voltando a Ryu e os demais, vá pescar novamente. A cena voltará para Fou-Lu na entrada do castelo imperial. Ao entrar no castelo desça a escada à direita e entre na porta. Você chegará a um quarto, salve seu progresso, volte para o andar superior e vá para o desenho na plataforma central. O general Yohm aparecerá e vendo que Fou-Lu está vivo, tentará detê-lo.

KAHBO E KAMUY - 17° Chefe

Transforme Fou-Lu em Tyrant Dragon e use a evocação Dark Wave. Após a batalha Yohm evocará a criatura Kamuy para enfrentá-lo. Use o item Wisdom Fruit para recarregar seu MP e transforme Fou-Lu novamente em Tyrant Dragon. Use a evocação Dark Wave.

PARTE - 16

Após a batalha, **Yohm** reconhecerá a sua derrota, dirá que só aceitou a missão por causa do atual imperador Soniel e, após explicar seus motivos, ele se matará. Examine a estátua adiante e você terá acesso à entrada da sala do trono. Pegue um **Moon Tears** no baú ao lado e atravesse a ponte adiante. Você encontrará dois guardas e acabando com eles a cena mudará para Soniel, o 13º imperador do Império de Fou Soniel. Saindo da sala do trono, Yuna encontrará Fou-Lu e iniciará uma batalha contra guardas especiais. Aproveite esta batalha para aprender as Skills Target e Magic Ball dos inimigos EliteTrp e Diviner respectivamente. Para ganhar esta batalha, transforme-se em Tyrant Dragon e use a evocação Dark Wave.

Yuna notará que o poder de Fou-Lu está quase completo e fugirá. Na sala do trono, o imperador Soniel tentará enganar Fou-Lu e usará a espada Dragonslayer. A cena voltará para Ryu que estará pescando e Nina comentará com ele a respeito de Cray e sua irmã Elina. Depois da conversa eles decidem voltar ao acampamento. Voltando ao mesmo examine o livro na tenda e escolha a primeira opção. Na manhã seguinte, Cray chamará todos para mostrar que a trilha reapareceu com a maré baixa e agora poderão continuar.

Vá para o outro lado da ilha e ande na beira da praia para encontrar o caminho. Voltando ao mapa, dois novos caminhos se abrirão. Siga para a área "?" que apareceu na parte norte, lá você encontrará **Kahn**. Ele se tornará seu mestre e ensinará suas Skills de acordo com a quantidade de batalhas que você enfrentar. De volta ao mapa, siga para a aldeia de Koshka ao sul. Entre na primeira casa que encontrar e atualize o equipamento de seu grupo. Feito isso saia da aldeia e o caminho para Shan Rvr será revelado no mapa.

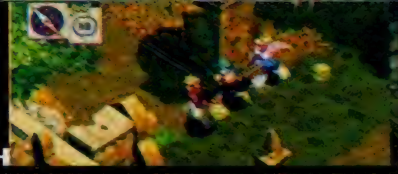
PARTE - 17

Nesta área, você terá de atravessar um grande rio (aproveite para aprender a Skill Wind Strike de Lizard Men). Examine a **alavanca** para trazer um tipo de transporte que o levará para o outro lado (em cima deste transporte, aperte repetidamente o botão de ação). Nesta primeira parte do caminho, acione as demais alavancas que encontrar e entre na trilha entre as árvores quando chegar na outra margem do rio. Na área seguinte, use o toco de árvore para chegar no terreno ao lado, pegue **1000 Zenny** na sacola e encontrará um baú contendo um **Titan's Boots** do lado oposto. Entre na trilha do outro lado e você voltará para a área anterior. Suba no transporte e adiante aparecerá um **tronco** sendo levado na correnteza. Fique apertando o botão de ação para encostar nele e ser levado até um baú contendo uma **Earth Wand**.

Faça o caminho de volta até o transporte do qual você pulou no tronco e desta vez espere o tronco passar. Mais adiante, pule sobre o segundo tronco para pegar dois **Aurum**, faça o caminho de volta para o último transporte e desta vez atravesse o rio para voltar ao mapa, abrindo caminho para Chiqua.

PARTE - 18

Neste pequeno porto de pesca, fale com **Fu Chaman** à esquerda da entrada. Ele o ajudará mas em troca pedirá mercadorias, dando dicas sobre tesouros que poderão ser encontrados nas ruínas perto Koshka. Ele mencionará que na aldeia de Koshka existem jarros em produção e que precisa de três peixes Martian Squid, Salmon ou Sea Bream para fazer uma comida chamada Shisu. Vá falar com o pescador para ele informá-lo de um novo ponto de pesca, na barraca ao lado você poderá atualizar seu equipamento e comprar itens. Volte para o mapa e uma área de pesca será revelada. Para continuar sua aventura, você terá de conseguir um jarro ou os peixes que Fu Chaman pediu. Vá na aldeia de Koshka e fale com o **vendedor** de armas, ele fará alguns jarros para você mas demorará um pouco. Fale com as pessoas na aldeia para saber sobre as ruínas de En Jhou e volte ao mapa para ter acesso a um novo caminho.



PARTE - 19

Entrando nas **ruínas**, suba a escada para chegar a uma sala vazia e use a habilidade de Ershin para derrubar a parede. Na área seguinte, haverá uma entrada que o levará a uma sala com baús pendurados. Ignore-a por enquanto, suba a escada ao lado e desça as outras que encontrar.

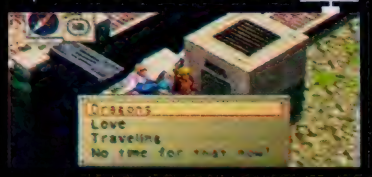
Na plataforma seguinte, suba a grande raiz para chegar até duas entradas, na da esquerda pegue três **Wisdom Seed** no baú. Indo na entrada ignorada, use a habilidade de Ryu para cortar os cipós que sustentam os baús (nestes você encontrará três **Antidotes** e um **Aurum**). Após pegar os itens, volte para a parte por onde você subiu na grande raiz e à sua esquerda haverá um lugar para pular.

Indo por ele, você chegará a uma entrada no chão. Esta o levará para uma grande escadaria, desça usando a **estrutura** ao lado e você poderá pegar uma **Warding Staff** no baú, depois suba a escada e use a estrutura para chegar na plataforma do outro lado e pegue dois **Magic Shard** no baú. Depois vá para a entrada do lado oposto e use Ryu para pegar a Earth Gem e assim poder se transformar em Mutant Dragon.

Agora volte para a aldeia de Koshka e compre os jarros por **500 Zenny** com o vendedor. Se quiser vá na área de pesca perto de Chiqua e pesque três Salmon, volte para Chiqua e fale com Fu Chaman. Só entregue os peixes ou os vasos, com isso ele revelará o caminho para a capital imperial. Fale com Fu Chaman novamente para ele trocar seu tesouro.

PARTE - 20

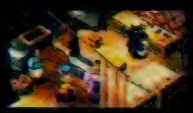
Nesta área, siga o curso do rio e ao pular a primeira plataforma, use Cray para empurrar a **caixa** na água e use-a para continuar (aprenda a Skill Multistrike e Knock Out com os inimigos Bolt Arch e Bolt Trp respectivamente). No caminho seguinte, a saída o levará na próxima área do rio. Examine o painel para levantar a comporta, suba na estrutura para pegar três **Dirty Filter** e vá para o outro lado. Feche a comporta e use a Cray para empurrar a caixa no rio. Fale com o **homem** sentado adiante e aparecerão algumas opções, primeiro escolha "Dragons", depois "Yes", em seguida escolha "They all look different" e por último escolha "Like grass and rocks" e você saberá a localização de uma pedreira. Fale com o homem mais uma vez e escolha a opção "Travelling", depois "Across the sea" e por último "Chased by the Empire" para você ganhar um **Power Food**. Vá para a comporta adiante e empurre a caixa, formando um caminho para o outro lado. Mexa no painel ao lado do homem para abrir a pequena comporta, use as caixas para chegar na outra margem e atravesse a comporta. Vá para a área adiante e volte. Desça no rio vazio e vá pegar um **Atomic Punch** no baú. Na área seguinte ao chegar na outra margem, volte para a área anterior para pegar uma **Armored Vest** e continue. De volta ao mapa um novo caminho se abrirá, siga para a área chamada Quarry a leste do mapa. Lá use Ryu para falar com The Nameless One e aprender a evocação Fulguration. Volte ao mapa vá para a aldeia de Pauk.



PARTE - 21

Atualize seu equipamento e depois entre na tenda do chefe da aldeia para pedir informações. Lá, você ficará sabendo que o galo de estimação dele fugiu. Saia da aldeia e entre na área "?" ao lado, lá você participará de um minigame para pegar as galinhas e especialmente o galo.

Corra atrás das galinhas, fazendo com que elas entrem no cercado. Espante todas as **galinhas** para ganhar muitos pontos e quando você prender o galo volte para a aldeia de Pauk e fale com o chefe. Em agradecimento, ele dará algumas informações sobre a tumba do Imperador Fou-Lu. Antes de sair da aldeia fale com o **garotinho** perto da tenda para ganhar um **Old Tire** e voltando ao mapa siga para Tomb mas entre na área "?" antes. Suba o morro ao lado e na área seguinte ande em linha reta para encontrar duas trilhas, vá na da direita e use Ryu para pegar a Wind Gem e poder se transformar em Myrmidon Dragon. Seguindo a outra trilha, você descobrirá uma nova área de pesca. De volta ao mapa, siga para Tomb.



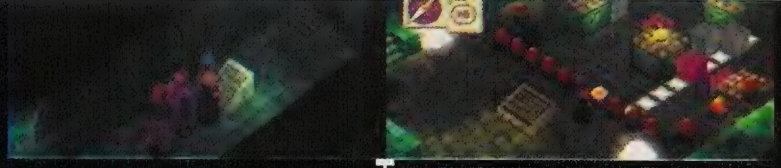
WON-QU - 18° Chefe

Transformar Ryu em Kaiser Dragon e faça combos mágicos com os demais personagens (use a magia Cyclone ou Typhoon de Nina, magia Frost Strike ou Blizzard de Scias ou Ershin, se tiver evoluído bastante use as magias Inferno seguida e Typhoon). Use a magia Vitalize de Nina ou Scias para recarregar o HP de seu grupo.

PARTE - 22

Após a batalha vá para a tela do mapa e salve seu progresso, depois volte até a tumba e entre. Os inimigos aqui são mutio fortes, caso não tenha evoluído seus personagens (aproveite para aprender a Skill Triple Blow dos Guardians).

Dentro da tumba, você descerá uma longa escadaria e, chegando na área seguinte, dê a volta por trás da escada para pegar uma **Vitamin** no baú, suba no bloco flutuante no centro da **plataforma**. No andar abaixo, entre na porta adiante, use Ryu para examinar a escritura de pedra e acessar um **puzzle**. Nesta sala, haverá um cercado de pedras em volta de uma plataforma que, por sua vez, está cercada por pequenos blocos, se você encostar em alguma das pedras que cercam a plataforma haverá uma linha luminosa. Se houver algum bloco nesta linha luminosa, você poderá movê-lo para frente ou para trás apertando X ou ● respectivamente. Faça o seguinte: aperte X três vezes na quarta pedra (da direita para a esquerda). Vá para as pedras do lado direito da tela e aperte ● quatro vezes na segunda pedra (da direita para a esquerda), depois aperte X duas vezes na primeira pedra (da direita para a esquerda).



PARTE - 23

Vá para a seqüência de pedras do outro lado da tela e aperte ● na segunda pedra (da esquerda para a direita), formando uma ponte de blocos. Vá até as dez pedras e forme mais uma ponte de blocos com os que restaram. Feito isso, pegue o item Bead na plataforma e aproveite para pegar também uma **Electrifier**. Faça o caminho de volta até a sala por onde você desceu no bloco e lá o item Bead será usado para abrir um novo caminho. Vá por ele e suba a escada para chegar até um pequeno labirinto, rotacione a câmera para encontrar uma entrada onde você pegará cinco **Dragon Scale**, depois volte e use a habilidade de Nina para encontrar a saída.

Neste novo desafio, suba em cima do bloco, neste haverá um ponto vermelho e a cada vez que você pisar nele perderá HP. Movimente-se rumo à plataforma central para pegar outro item Bead, pegue também **5000 Zenny** no baú. Volte para a sala onde o primeiro item **Bead** foi usado, mas antes de continuar na nova passagem é aconselhável que você volte para a tela do mapa e salve seu progresso, para só então continuar. Seguindo o último caminho aberto você chegará a um corredor, siga o caminho mais estreito para pegar dois **Napalm**. Chegando na sala seguinte, suba a escada à direita e use os **blocos móveis**. Recarregue todo o HP e MP de seus personagens e na sala seguinte examine a escritura para que dois cubos gigantes apareçam, iniciando uma batalha.

I e II - 19° Chefe

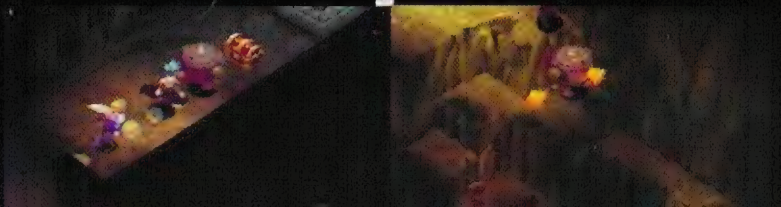
Para derrotar estes dois cubos, há um detalhe: o cubo I é imune a ataques físicos e o cubo II é imune a ataques mágicos. A posição dos cubos determinará que tipo de ataque eles usarão. Transforme Ryu em Kaiser Dragon e caso venha a se destransformar, transforme Ryu em outro dragão. Com os demais personagens, use as magias de ataques mais fortes que tiver no cubo I. Depois que o cubo I for derrotado, faça todos os personagens usarem ataques normais contra o cubo II.

PARTE - 24

Vencendo esta batalha, Won-qu aparecerá, reconhecerá que Ryu é a outra metade de Fou-Lu e entregará o item Won-qu's Gem. Volte para a sala onde as outras chaves foram usadas, suba no **bloco** e escolha a opção "Move ahead" para chegar em uma área chamada Mukto. Siga a trilha na parte de baixo desta área para voltar ao mapa. Se evoluir bastante seus personagens, salve seu progresso e entre novamente em Mukto.

Dê a volta, seguindo o caminho lateral para entrar em uma caverna, use a habilidade de Ershin para quebrar a parede adiante. Se você continuar ao longo do caminho, encontrará quatro **Swallow Eyes**, três **Wisdom Seed**, cinco **Dynamite** e um baú contendo um **Dragon Tear**. Perto deste baú estará a **lápide** do túmulo de Fou-Lu, nesta área existe um forte inimigo chamado Rider, só o enfrente se estiver com três personagens ultrapassando o nível 60 (aproveite para roubar uma espada e uma armadura dele), então volte para o mapa. Siga para a cidade de Kwanso e em seguida para a área "?" ao sul do mapa.

Na primeira parte do caminho, você poderá pegar um **Taser**, **1500 Zenny** e um **Barrier Ring**. Antes de avançar, volte até um pouco antes de onde você pegou o primeiro item e siga para o norte (haverá uma coluna de pedra cinza no caminho). Você abrirá caminho até Zhinga Mountains onde encontrará Bunyan. Ele só se tornará seu mestre se você já encontrou todos os outros mestres e aprendeu alguma coisa com eles.



CAPÍTULO IV: THAT WHICH PASSES

PARTE - 1

Saia da cidade de Astana e chegando ao mapa, seu grupo montará acampamento. Na manhã seguinte, siga para **Highway** mais uma vez e ela estará livre para você prosseguir. No meio do caminho siga a estrada lateral para ter acesso à cidade de Sonne. Entre nesta e fale com a mulher sentada perto da aldeia para trocar seu tesouro. Siga para a floresta por onde Fou-Lu fugiu e use a habilidade de Ershin para destruir o toco de árvore e pegar um **Ring of Clay** no baú.

Feito, volte para o mapa e siga para o Mt.Yogy, use novamente a habilidade de Ershin para quebrar as pedras que bloqueiam os caminhos para você pegar uma **Magma Armor** e um **Aurum**. Procure evoluir seus personagens até o nível 40 e só então siga para a cidade de Chedo a sudeste do mapa.

Entrando na cidade, atualize seus equipamentos e entre nos portões adiante. A cidade estará totalmente destruída, mais a frente siga o caminho à direita até avistar um soldado (não deixe de pegar um **Firecracker** atrás da casa). Vá para o lado esquerdo do soldado para chegar a um casarão em ruínas (aproveite para aprender a Skill Desenbowel com o inimigo Shadow). Dentro do casarão destruído, suba a escada atrás do pilar à sua direita para pegar um **Damacsus Helm**, depois volte e siga para o outro lado do casarão.

No andar superior, entre na porta e saia por uma porta atrás da escada no final do caminho para pegar **2000 Zenny**, depois desça a escada. Você terá acesso ao portão de entrada do Império de Fou. No caminho adiante, entre ao lado da casa derrubada para pegar um **Ivory Dice** e então recarregue todo o HP e MP do seu grupo. Adiante, você encontrará **A-Tur**, o guardião que Fou-Lu mandou destruir a cidade. Ele atacará seu grupo iniciando uma batalha extremamente difícil.

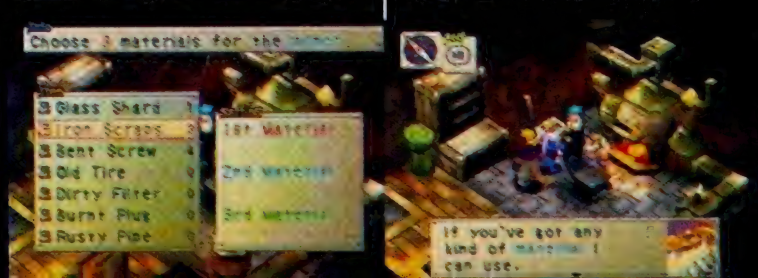
A-TUR - 20° Chefe

Este inimigo possui ataques mortais, portanto é bom ter evoluído bastante seus personagens. Transforme Ryu em Kaiser Dragon e use as magias mais poderosas que tiver com os outros personagens. Use as magias Typhoon de Nina seguida de Blizzard de Ershin ou Scias. Tente também usar as magias Inferno de Ursula seguida da magia Typhoon de Nina. Mantenha também Nina e Scias para recarregar o HP do grupo e não esqueça de recarregar o MP de Ryu (use a Skill Transfer para doar o MP para Ryu). Mantenha o ritmo de ataque e A-Tur não usará seus ataques mortais.

PARTE - 2

Após a batalha, Ursula encontrará o general **Rhun** caído próximo ao portão do Império Fou. Voltando ao mapa, você terá acesso ao castelo de Fou-Lu e em breve à batalha final, mas antes é hora de fazer alguns eventos. Visite todos os seus mestres para aprender suas Skills. Se você tornou-se aluno de Gyosil, volte para a cidade de Synesta e fale com Lyta, a mulher do orfanato, ela se tornará sua mestra (aproveite para visitar Marlok).

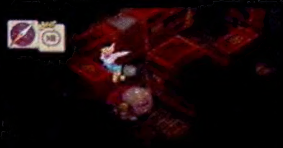
Procure evoluir o máximo que puder (tente chegar a nível 60 ou superior), depois vá até Mukto e derrote o inimigo Ride, mas antes use a Skill Pilfer para ganhar as armas dele. Se você conseguir causar um ataque combinando magias que causem mais de vinte e um mil de dano, visite a aldeia abandonada próximo à cidade de Chek. Lá você enfrentará inimigos chamados Trean que são extremamente poderosos e resistentes, pratique seus combos mágicos com eles. Visite o **ferreiro** da montanha, faça novas armas e termine o reino das fadas, lá você terá minigames para se divertir. Depois, vá para a área nomeada Castle.



PARTE - 3

Na entrada do castelo, você atravessará uma ponte e logo no início desta ponte há uma saída, siga por esta e dê volta para pegar um **Healing Ring** do outro lado da cachoeira. Dentro do castelo, aproxime-se do cristal e **A-Tur** aparecerá para mostrar-lhe o caminho para o castelo Imperial. Siga para o quarto no andar abaixo e salve seu progresso. Use a habilidade de Ershin para derrubar a **Castle Key** do armário e use-a para abrir o portão do lado oposto a este quarto.

Indo por ele, você alcançará o quarto andar. Atravesse a estrutura de madeira e entre na porta à esquerda, do outro lado entre na porta à direita para pegar um **Dragon Helm**. Entre na porta do lado oposto e siga o corredor até chegar a um quarto com muitos **armários**. Examine-os para encontrar dois **Icicle**, uma **Hunting Cap** e uma **Vitamin**. Na porta do lado, você pegará cinco **Magic Shard**, volte ao corredor e desça a escada. Você chegará ao terceiro andar, siga para a porta no final da plataforma à esquerda da tela para ter acesso a uma estrutura de madeira. Por ela você chegará a um corredor, entre na passagem no final dele para chegar a um outro corredor. Siga por ele e desça a escada para o segundo andar.



PARTE - 4

Mais adiante da estrutura onde você se encontra, entre na porta e do outro lado siga o estreito corredor à sua esquerda para pegar uma **Fire Ward**.

Volte ao corredor anterior, siga por ele e continue na estrutura à esquerda. Chegando do outro lado, vá para a porta à sua direita, chegando em um tipo de biblioteca. Examine as **estantes** para encontrar duas **Multi Vitamin**, uma **Water Ward** e um **Taser**. Quando sair, siga em linha reta para chegar ao primeiro andar.

Siga o caminho diante da escada e você encontrará uma **Dragon Armor** e quatro **Belladonna** ao longo do caminho, volte até a escada e siga para o lado oposto a ela. Chegando em uma saleta, examine ao lado do armário para pegar um **Burglar Gard**. Entre na porta ao lado e recarregue todo o seu HP e MP, adiante você enfrentará um dragão muito poderoso.

DRAGONNE - 21°Chefe

Transforme Ryu em Kaiser Dragon e faça combos com as magias Inferno de Ursula e Typhoon de Nina. Use ataques mágicos e a magia Vitalize para curar seu grupo. Apesar dos golpes mortais, mantenha o ritmo de ataques do seu grupo.

PARTE - 5

Após a batalha, você ganhará um tipo de chave mágica chamada Blue Charm. Siga o caminho adiante e você terá acesso ao **elevador**, use-o para voltar ao quinto andar, salve seu progresso e abra a porta ao lado do quarto. Pegue um **Defender** e depois desça a escada, no andar abaixo pegue três **Firecracker** e abra a porta ao lado.

Suba a escada e volte para o quinto andar, vá para o elevador e desça novamente no primeiro andar. Pegue o elevador ao lado e desça no andar B1, chegando no mesmo siga em linha reta e procure uma passagem na estrutura à direita do personagem para chegar a uma sala.

Examine os armários para encontrar dois **Aurum**. Voltando ao caminho normal, acione a alavanca para levantar a ponte e vá para o andar mais alto ao lado da estrutura. Atravessando a ponte, você encontrará um **Acession** revistando a sala do outro lado. No caminho normal, siga para o final da estrutura onde você encontrará um bloqueio no caminho. Siga para o lado esquerdo do personagem, atravesse a ponte de madeira e desça a escada. No andar inferior, a entrada seguinte o levará para uma estrutura. Desça a escada e rotacione a câmera para encontrar um baú contendo três **Aurum**. Suba as duas escadas do outro lado para chegar a uma saleta com duas saídas, siga para o leste para chegar a um corredor. Indo para a esquerda, você encontrará um **Shaman's Ring**. Volte até a saleta e vá na outra entrada, acione a alavanca para levantar a ponte e desça a escada adiante. No andar abaixo, entre na porta ao lado e para encontrar o **Yellow Charm**, vá para a entrada adiante e antes desça a escada na estrutura para pegar uma **Mist Armor**. Siga o corredor para abrir uma porta adiante, esta dará acesso a uma passagem do outro lado da estrutura para pegar cinco **Ammonia**.

PARTE - 6

Volte até o andar B1 e o Yellow Charm abrirá o **bloqueio** para você, desça a escada adiante e siga o caminho para chegar ao andar B3. Lá dê a volta no recinto, desça para o muro abaixo e dê a volta nesta para entrar em uma saleta, onde encontrará o Red Charm. Use a porta ao lado para chegar a um baú contendo cinco **Life Shard**, depois volte até a saleta e desça a escada. Vá para o outro lado do recinto e quebre o bloqueio do elevador ao centro. No andar abaixo, vasculhe a sala à sua direita para encontrar três **Wisdom Fruit**, depois vá na sala oposta para pegar três **Super Vitamin** e salvar seu progresso.

Desça a longa escadaria ao lado para chegar na entrada da sala do trono. Entrando nesta, todos os membros do seu grupo serão derrotados por Fou-Lu e apenas Ryu ficará de pé. Vá conversar com Fou-Lu.

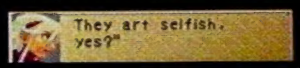
Nina e os demais **despertarão**, então siga para a entrada atrás do trono para chegar em uma área mística. Ryu irá ao encontro de Fou-Lu e mais uma vez este pedirá para Ryu unir-se a ele.

FOU-LU - 22° Chefe

Esta batalha você não ganhará, portanto transforme Ryu em Aura Dragon e use a evocação DragonBreath. Resista durante cinco ataques de Fou-Lu, que continuará tentando manipular Ryu a esquecer os mortais e a unir-se a ele para se tornarem o Deus definitivo.

PARTE - 7

Após a batalha, Nina ajudará Ryu e todos os outros se aproximarão. Fou-Lu fará perguntas a Ryu e você terá dois tipos de respostas. Escolhendo todas as **respostas** "Maybe so...", Ryu e Fou-Lu se tornarão o Deus Infinit e você terá de matar todos os seus amigos. Escolha as três respostas "I don't now...", Nina dirá que gosta deste mundo, apesar dos grandes erros das pessoas. Fou-Lu tentará mudar a opinião de Ryu mais uma vez, dê sua resposta final escolhendo a opção "You're wrong!" e Ryu dirá que se tornará o Deus protetor dos mortais. Irritado com a escolha de Ryu, Fou-Lu evocará o dragão Tyrant.



TYRANT - 23° Chefe

Transforme Ryu em Vyvern e use a evocação DragonBreath, use a Skill Transfer e doe MP para Ryu manter-se transformado. Com os demais personagens use as magias Typhoon de Nina seguida da magia Blizzard de Ershin ou Scias. Tente também a combinação da magia Inferno com a magia Typhoon. Magias de fogo são as melhores alternativas para esta batalha, faça o combo usando a magia Inferno de Ursula, seguida da magia Typhoon de Nina e Inferno de Ershin ou a Skill Flame Pillar. Use a magia Vitalize para recarregar o HP dos personagens e mantenha todos vivos.

PARTE - 8

Após a batalha, Fou-Lu não aceita a escolha de Ryu proteger os mortais, então Deis e Nina se manifestarão. Sem mais alternativas, **Fou-Lu** decide mostrar seu verdadeiro poder, transformando-se na poderosa forma de Astral Dragon, dando início a uma última batalha.

ASTRAL - 24° Chefe

Esta batalha será mais demorada e difícil, pois o inimigo possui ataques devastadores. Transforme Ryu em Wyvern ou Kaiser Dragon e use as evocações de ataques que você possui. Caso seus dragões percam todo o HP, use o item Ambrosia. Recarregue o MP durante a batalha e com os demais personagens use as mais fortes magias que possuir, montando combos destrutivos. Use a magia Vitalize de Nina ou Scias para encher o HP do grupo quando precisar e tente manter todos os personagens vivos. Não economize itens, use tudo que possa beneficiar o grupo.

Após a batalha, Ryu e Fou-Lu tornam-se Yorae Dragon. A personalidade de Ryu prevaleceu e **explicará** que este mundo não precisa de deuses. Por isso, ele se desfaz de seu poder divino e dos Deuses dragões. Feito isso, Ryu vira um simples mortal, enquanto Deis torna-se a fonte de vida de Ershin.

MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO

SEJA UM NOVO EMPRESÁRIO

ABRA UMA FRANQUIA

Faça parte de uma empresa franqueadora líder no mercado de video games, que produz várias publicações especializadas de grande sucesso: GameStation, Anime Mix, Shark Action, Trump, Gamers e PróDicas.

Ingresse neste segmento muito promissor que representará em breve o principal lazer das famílias, com produtos de alta tecnologia, ex.: PlayStation 2, Xbox e Gamecube, possuem DVD, acesso à Internet e video game de alta definição, que são realmente um sucesso além da quantidade de recursos que movimentarão em produtos e propaganda. Grandes empresas mundiais estão entrando no setor, ex.: Sony, Microsoft e outras, o que possibilitará com certeza um grande crescimento.

TRABALHE COM PRODUTOS DE ALTA TECNOLOGIA E FÁCIL ADMINISTRAÇÃO

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP
Tel.: (0**11) 3641-0444 ou 3641-0448

Internet: www.progames.com.br
E-mail: falecom@progames.com.br

PROGAMES

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME

Ligue para nós

Os melhores preços e condições, todas as marcas e sistemas, os mais recentes lançamentos, toda linha de acessórios sempre um atendimento personalizado

PROGAMES

LOJAS FRANQUEADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 3831-0444
SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644
V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986
OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)
SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - ALTOS DA CIDADE - TEL.: (0**14) 227-5484
CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)
INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 3875-3025
OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)
PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179
S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

GOIÁS

GOIANIA - RUA T-64, QUADRA 150 - LOTE 10/11 - LOJA 4 E 5 - TEL.: (0**62) 275-7700 (SETOR BUENO)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)
CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)
CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)
CURITIBA - R. PADRE ANCHIETA, 1989 - TEL.: (0**41) 339-8943 (CHAMPAGNAT)

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS 7707 - LOJA 104 - BI 01 - TEL.: (0**21) 2438-8317 (SHOP. MILEN.)
COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2º S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 2547-2644
ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 2462-0657
MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 2596-2111
TIJUCA - R. CONDE DE BONFIM, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 2569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITEROI - R. MARIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 2610-2071 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 2242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 996 - LOJA 5 - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)
JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 - TEL.: (0**47) 433-742 (CENTRO)

SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Consulte-nos

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL: (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: falecom@progames.com.br**
RUA PIO XI, Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000